

2020

PLAN DE ACTUACIÓN

fzc

Fundación Zaragoza
Conocimiento

ÍNDICE

1.NUEVAS PEDAGOGÍAS E INNOVACIÓN DOCENTE	1
2.EMPRENDIMIENTO, EMPLEO E INNOVACIÓN EMPRESARIAL	5
3.PROMOCIÓN, FORMACIÓN Y MOVILIDAD ARTÍSTICA EN LAS INTERSECCIONES ENTRE ARTE, CIENCIA, TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD	10
4.RED AILAB. LABORATORIO EUROPEO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL	14
5. CIENCIA Y TECNOLOGÍA CIUDADANA	17
6. CULTURA CONTEMPORÁNEA EN EL CONTEXTO DIGITAL	21
7. PLAN DE MEDIACIÓN CULTURAL PARA ETIOPIA	23
8. PLAN DE DESARROLLO DE AUDIENCIAS	28
9. PRESUPUESTO	30

1. NUEVAS PEDAGOGÍAS E INNOVACIÓN DOCENTE

La Fundación trabaja durante todo el año en el desarrollo y diseño de proyectos educativos innovadores que se materializan en sus actividades infantiles y familiares dentro de la programación del programa Etopia Kids. Esta línea cuenta con una comunidad fidelizada que apoya año tras año una metodología basada en la didáctica a través de proyectos colaborativos, introduciendo la tecnología para trabajar competencias que despierten un espíritu crítico, independiente y fomenten el “aprender a aprender”.

El fomento de la innovación docente no se realiza solamente de forma interna, un año más la Fundación apoyará la realización de jornadas profesionales consolidadas en este ámbito y en la divulgación científica.

Objetivos:

- Investigar en metodologías de trabajo que consoliden el proceso de calidad de la Fundación en la creación de su oferta educativa.
- Fidelizar la comunidad de Etopia Kids con eventos para disfrutar en familia.
- Abrir nuevos públicos a partir de nuevas vías temáticas y de segmentos de edad.
- Apoyar la divulgación educativa y científica a través de jornadas profesionales, comunicación y formación.

Espacio didáctico familiar: En 2019 la Fundación apostó por ampliar la oferta de **espacios abiertos de aprendizaje en familia en un formato distendido y abierto** siguiendo la línea comenzada con eventos como Arduino Day o Scratch Day. Durante 2020 la Fundación se sumará de nuevo a **iniciativas mundiales** ofreciendo en cada una de ellas una **experiencia colectiva de formación y socialización de los saberes** en la que tanto los y las menores como sus familias encontrarán contenidos adaptados a sus capacidades e intereses.

Programa Etopia Kids

Etopia Kids es un **programa de aprendizaje y experimentación en los campos de la tecnología, la ciencia y las artes de nuevos medios, dirigido a niñas y niños de edades comprendidas entre los 6 y los 18 años**, organizado en colaboración con el Ayuntamiento de Zaragoza, la Fundación Ibercaja y los Laboratorios CESAR en Etopia.

El objetivo Etopia Kids es **sorprender e inspirar** a las/os más jóvenes a través del juego y la experiencia vivencial, utilizando para ello los elementos tecnológicos como un medio y no como un fin en sí mismo, **haciendo un uso activo y creativo de los dispositivos** que tienen a su alcance, y **promoviendo un cambio en su relación con la tecnología** que les permita pasar de un rol pasivo de consumo, a otro activo de prosumo y creación de contenidos digitales,

proyectos audiovisuales y desarrollos tecnocientíficos.

El equipo docente de estas actividades está compuesto por profesionales provenientes de **colectivos, startups y programas educativos locales**, lo que permite a la Fundación establecer una comunidad de proyectos educativos de base tecnológica al servicio de la formación infanto-juvenil.

A través del plan de mediación cultural, **Etopia Kids trabaja por la inclusión y la erradicación de la brecha digital en nuestra ciudad**, reservando un porcentaje de las plazas de sus actividades para menores en riesgo de exclusión social, gracias a la colaboración con los equipos de educadoras/es y trabajadoras/es sociales de entidades públicas y privadas de la ciudad cuya actividad se enmarca en la atención al menor y/o en la intervención familiar.

De la misma manera, el proyecto centra sus esfuerzos en la **supresión de las barreras de género en el ámbito científico-tecnológico**, favoreciendo la participación de las niñas en los diferentes talleres.

Colonia Etopia Kids 2020

Junio/julio de 2020

En esta nueva edición de la Colonia de verano Etopia Kids, la Fundación volverá a ofertar, a lo largo de seis semanas, diferentes itinerarios creativos por los que pasarán **más de 850 niñas y niños de entre 6 y 16 años**.

El objetivo principal del proyecto es el aprendizaje a través del juego, un reto que alcanza año tras año fomentando la **experimentación científica y tecnológica** a través de actividades como robótica, diseño 3D, electrónica, realidad virtual, desarrollo de videojuegos, creación de contenidos digitales, fotografía o producción audiovisual. En 2020 se continuará además con la línea emprendida en 2019 de contenidos relacionados con **Inteligencia Artificial** en los talleres GuAI (enmarcados dentro de la Red Europea ARTificial Intelligence) o **Mobility City** en contenidos como Electric Cars (en colaboración con Fundación Ibercaja).

A través estos talleres, la Fundación pretende favorecer un **acercamiento a la ciencia, el arte y la tecnología desde un punto de vista no académico que despierte y alimente su imaginación y su creatividad**. Asimismo, las dinámicas y didácticas planteadas buscan crear un espacio para el trabajo en equipo, la cooperación, la socialización y la transmisión de valores cívicos y éticos.

En el proyecto Etopia Kids se gestiona un sistema de becas que permiten el acceso a las actividades del programa a menores en riesgo de exclusión social. En el año 2019, **70 menores accedieron por esta vía a la Colonia de verano**. Para la asignación de estas plazas becaadas la Fundación cuenta con la colaboración de los equipos de educadores/as y trabajadores/as sociales que trabajan con sus familias desde los Centros Municipales de Servicios So-

ciales de Zaragoza, La Casa de la Mujer o el Centro Alba, así como con la de entidades locales que centran su actividad en el trabajo con menores como la Fundación para la Atención Integral del Menor, la Asociación de Tiempo Libre El Trébol, la Fundación La Caridad, la Asociación Socioeducativa Gusantina o YMCA.

Con el objetivo de ofrecer continuidad a las materias introducidas en la colonia y contribuir a la conciliación familiar y laboral, durante el curso escolar la Fundación ofertará (siempre que el calendario escolar lo permita) **actividades con una estructura similar a la colonia en los periodos vacacionales de Semana Santa, Fiestas del Pilar y Navidad.**

Dirigido a:
Público infantil

Etopia Kids Family
Durante todo el curso escolar

En 2020 la Fundación continuará realizando talleres originales y divertidos que constituyen **una alternativa de ocio familiar**, con un formato y una programación que facilita la participación de toda la familia, a través del programa **Etopia Kids Family.**

Estas actividades involucran a los padres, madres y/o tutoras/es legales en las actividades del proyecto infanto-juvenil, **introduciéndoles en el uso de herramientas tecnológicas y permitiendo así que el aprendizaje y la experimentación pueda continuar en casa.**

Dirigido a:
Público familiar

ESPACIO DIDÁCTICO FAMILIAR

Día de la Mujer y la Niña en la Ciencia (11 de febrero)

Etopia Kids en 2019 se sumó por primera vez a la celebración mundial con motivo del Día Internacional de la Mujer y la Niña en la Ciencia. En 2020 se volverá a celebrar este día en familia preparando un espacio de creatividad, descubrimiento y experimentación con el que acercarnos al trabajo de algunas de las mujeres pioneras y referentes de la historia de la ciencia y la tecnología. Un programa de actividades que nos permitirá visibilizar el trabajo de las científicas e inspirarnos con su legado.

Arduino Day (16 de marzo)

Arduino es la plataforma de hardware libre, diseñada y cofundada por el inge-

niero zaragozano David Cuartielles que se ha convertido en un referente mundial para niños y niñas en su aprendizaje y para adultos en el ámbito Maker o Do it Yourself. En el programa Etopia_Kids es protagonista de muchos de los talleres que se llevan a cabo. Cada año, las principales ciudades del mundo se coordinan para organizar el mayor evento tecnológico y educativo del año relacionado con Arduino. Zaragoza celebra este evento en Etopia Centro de Arte y Tecnología, siendo un referente en cuanto a número de asistentes y actividades ofrecidas, con talleres para diferentes edades, presentaciones de proyectos y actividades para disfrutar en familia.

Por primera vez, el programa se descentralizará durante todo el año en un ciclo específico de actividades ligadas a Arduino, de forma conjunta con los Laboratorios Cesar.

Scratch Day

Cada mes de mayo en Etopia se celebra el Día Mundial de Scratch, un evento anual que se celebra alrededor de todo el mundo. Durante toda la jornada del sábado se programa una amplia y variada programación familiar con talleres de diferentes niveles donde descubrir Scratch o una Hackathon infantil.

Por primera vez, el programa se descentralizará durante todo el año en un ciclo específico de actividades ligadas a Scratch, de forma conjunta con los Laboratorios Cesar, para público infantil, y que sirva como puente a otro programa, del de Diwoks inspirando código.

Diwoks : Inspirando Código

Este programa comprenderá diferentes talleres durante el año para tratar de familiarizar a los adolescentes entre 13 y 18 años con el entorno de diferentes lenguajes de programación: Python, Java, PHP, C++, y otros. El objetivo no es tanto hacer talleres de herramientas específicas o lenguajes en profundidad, sino mostrar las posibilidades de dichos lenguajes y herramientas. Todo ello con objeto de crear vocaciones tecnológicas en los adolescentes, de cara a la formación profesional y el ámbito universitario, que respondan a las necesidades del sector tecnológico, afectado por una gran carestía de talento actualmente.

Dirigido a:
Público adolescente

La Hora del Código

Cada año Etopia Kids se suma a esta iniciativa a nivel mundial que tiene como objetivo introducir a estudiantes y público general a las Ciencias de la Computación, así como demostrar que todo el mundo puede aprender a programar. Durante el evento en la Cantina de Etopia, cada asistente puede realizar su propia Hora del Código en familia con la ayuda y soporte de personal especializado. Este año el evento se replicará en diferentes eventos.

**Dirigido a:
Público familiar**

INNOVACIÓN DOCENTE

Utopías Educativas

El encuentro Utopías Educativas, es un foro abierto a docentes, para docentes y conducido por docentes para el intercambio de experiencias innovadoras realizadas en el aula de cualquier nivel educativo.

Durante la jornada, a la que asisten más de doscientos profesionales de la educación, se presentan proyectos desarrollados en centros educativos locales y nacionales, se comparten herramientas de trabajo para el aula, se premia a los mejores proyectos desarrollados durante el curso anterior, y se reflexiona sobre las estrategias para innovar dirigidas a los diferentes agentes que intervienen en la educación.

**Dirigido a:
Público profesional**

2. EMPRENDIMIENTO, EMPLEO E INNOVACIÓN EMPRESARIAL

Las industrias creativas suponen el sector más estable en cuanto a generador empleo y el más igualitario desde la perspectiva de género en porcentaje de emprendedoras y emprendedores. Ello, unido a la edad media de las emprendedoras y emprendedores en este sector, hace que las industrias creativas sean el sector más prometedor y que atiende a dos estratos que más desempleo sufren: jóvenes y mujeres.

En 2020 la FZC pretende continuar programas consolidados e iniciar otros

de nueva creación, todos con el objetivo de participar en la innovación empresarial sustentada en la industria creativa con base digital. Todos ellos tienen como destinatario el público profesional, por ello no se detalla en esta sección el público objetivo de cada programa, que en todos es el profesional.

I Evento de Realidad Virtual Profesional

Este evento se centra en el sector de Realidad Virtual (VR) a través del Metaverso y la Descentralización. Contará con una presentación de proyectos de Realidad Virtual con tecnología blockchain. Será un evento mixto, con un evento físico en Etopia, pero también tendrá una réplica del evento en VR, donde se pasen por streaming las distintas charlas, y buscando puntos de interacción entre realidad física y realidad virtual.

ConPilar 2020 : Congreso de CiberSeguridad, Derecho Tecnológico y Hacking

El evento engloba varias áreas: los contenidos principales, ligados a Ciberseguridad, con ponencias, talleres y mesas redondas, así como los concursos Capture The Flag y Call For Papers, y sus correspondientes premios a los ganadores. Hack&Kids, un espacio destinado a menores y adolescentes, con contenidos y talleres para que puedan disfrutar y aprender de aspectos ligados a su uso de la tecnología y las redes. A ello se sumará una Olimpiada de Programación destinada a colegios. Todo con el propósito de difundir el conocimiento y concienciar en ciberseguridad, de la mano de personas expertas, hackers, abogados y abogadas, así como miembros de los cuerpos y fuerzas de seguridad del estado.

IV Foro Coordinadas 2020

Coordinadas es un foro centrado en el movimiento de Emprendimiento y Empoderamiento de las Mujeres con el fin de potenciar la visibilidad, el empoderamiento y el liderazgo de las mujeres en el mundo del emprendimiento y de la empresa.

El principal objetivo del Foro Coordinadas 2020 es impulsar a las mujeres emprendedoras en Aragón, (emprendimientos urbanos y rurales; industriales y artesanales; tecnológicos y analógicos;...), visibilizar su talento y darles voz para ofrecer un diagnóstico realista de sus principales retos y necesidades. Desde 2017 han participado más de 600 mujeres para impulsar el emprendimiento, empoderamiento y liderazgo de las mujeres.

X Premio Joven Empresa Innovadora

Con el objetivo de promocionar proyectos empresariales que pertenezcan a las industrias culturales y creativas y a empresas de base tecnológica, se lanzará la décima edición del Premio Joven Empresa Innovadora (JEI), consolidando a la vez una red de fomento de la colaboración y el aprendizaje en estos sectores donde se incluyen las empresas de contenidos digitales: audiovisual, nuevos medios, diseño visual, videojuegos, TIC, etc. Durante una semana, el Premio JEI se materializa en el Campus JEI, donde se realizarán actividades de aceleración y mentorización a los participantes seleccionados/as y actividades abiertas al público relacionadas con el emprendimiento. Hasta 10 participantes seleccionados/as accederán al programa formativo JEI BOOTCAMP de aceleración y mentorización de empresas. Otros tres premiados/as tendrán un stand donde presentar su empresa en el próximo Salón de Empresas Culturales y Creativas organizado por la Universidad de Zaragoza. Finalmente se concederán 3 becas de un año de duración para puesto de coworking en alguna de las incubadoras del ecosistema municipal de innovación con todos sus servicios de incubación incluidos.

V B Good Day 2020

B Good Day es el evento a nivel nacional de la comunidad empresarial B Corp y de todas aquellas empresas y personas interesadas en este movimiento empresarial. Reunirá a más de cien expertos con el objetivo de liderar el camino hacia la reinención empresarial y dar una respuesta al cambio climático desde la empresa. En 2019 tuvo lugar la primera edición de los premios Best For Spain que reconocen a las empresas con la mejor puntuación en España en la Evaluación de Impacto B que es la metodología de medición del movimiento B Corp. Una herramienta abierta, confidencial y digital de autoevaluación utilizada por más de 70.000 empresas que, mediante indicadores y prácticas, ayuda a medir el desempeño de una empresa respecto a una serie de estándares sociales y ambientales, así como normas reconocidas internacionalmente.

II Digital Entertainment Forum (DEF)

Este encuentro profesional de la industria del entretenimiento digital reunirá a profesionales y empresas del diseño 3D, animación, efectos especiales, realidad virtual y aumentada, y desarrollo de videojuegos. La jornada contará con ponencias y un programa que incluye presentaciones de novedades del sector, charlas sobre innovaciones tecnológicas o entrevistas a importantes figuras dentro de esta industria en alza.

El programa del encuentro se completa con mesas redondas, talleres de mo-

delado 3D, desarrollo de videojuegos y tecnologías inmersivas, así como espacios de networking que permitan a los y las participantes establecer nuevas sinergias y contactos profesionales.

II Z - JAM Videojuegos

En colaboración con Hiberus Games / Life Zero y la Universidad de San Jorge, la Z JAM es la principal game jam de la ciudad de Zaragoza con la que potenciar la creatividad ligada a los videojuegos desde una perspectiva - además de lúdica - social, educativa y comprometida.

Durante la Z-Jam, equipos de hasta cinco personas participan creando sus propios videojuegos en 48 horas, destinados para cualquier tipo de plataforma digital, dentro de una temática que será anunciada en la gala de apertura. Los proyectos más destacados ganan hasta 3.000 euros en premios y tienen un tiempo extra para su desarrollo final ya fuera del evento. Las actividades de este tipo, muy frecuentes en el ámbito anglosajón, buscan potenciar la creatividad ligada a los videojuegos desde una perspectiva, además de lúdica, social, educativa y comprometida. Los equipos que participan en las 'game jam' están formados normalmente por al menos un programador y un artista.

IV Women Techmakers Zaragoza 2020

Women Techmakers Zaragoza es una iniciativa global promovida por Google. Promovido por el colectivo Mulleres Tech y con el apoyo de la Fundación, la jornada tiene como objetivos fomentar las relaciones de las mujeres del ámbito de la tecnología, visibilizar y dar voz a las profesionales del sector y ofrecer un espacio en el que compartir experiencias, así como ofrecer referentes y formación a las niñas y jóvenes, a través de charlas y talleres. En la última edición 300 asistentes pudieron ver hasta 94 presentaciones de proyectos, 39 mujeres ponentes, más de 20 charlas y talleres.

Wordpress Wordcamp 2020

Dos días de WordPress repletos de innovación, diseño, desarrollo, marketing, contenidos, negocios y networking. Desde 2015, tienen lugar de forma periódica encuentros entre la comunidad de desarrolladores en torno al mundo de WordPress: Core, plugins, entornos de desarrollo, PHP, marketing, SEO, redes sociales, etc. Desde 2018, estos encuentros toman forma de gran jornada con los contenidos propuestos en los eventos de networking mensuales. En enero de 2020, la tercera edición ya ha tomado forma con una programación dirigida a los profesionales de Aragón y a todo aquel que trabaja en el entorno Wordpress.

Ciclo On Topic

Programa de formación, capacitación y reciclaje profesional para profesionales de la comunicación y la imagen y, en general, para personas que trabajan con la información digital. Centrado en las últimas tendencias en innovación periodística y de medios de comunicación, en ámbitos como periodismo de datos, verificación digital o fact checking, infografía, comunicación de crisis, comunicación interna dentro de organizaciones, uso de bots en comunicación, etc. Se trata de un ciclo mensual que durante todo el año hace de Etopia un punto de encuentro y aprendizaje en diferentes talleres y sesiones mensuales, y que a final de año reúne a un centenar de profesionales locales y del resto de España en el evento central On Topic XL.

DEVFEST 2020. GDG Google Developers Group

Organizado por Google Developers Group de Zaragoza, un grupo formado por desarrolladores de Zaragoza con el objetivo de compartir conocimientos y experiencias acerca de las tecnologías de Google. DevFest Zaragoza, el mayor evento tecnológico anual de los GDG, se celebra en más de 730 ciudades a nivel mundial. Se busca unir en una jornada a los mejores exponentes técnicos y acercar el conocimiento a nuestras comunidades locales. DevFest Zaragoza cuenta con un aforo de 260 personas, 8 ponentes locales y expertos nacionales, entradas infantiles con talleres para la conciliación familiar y descuentos para estudiantes universitarios.

Startup Open Space 2020

Start-Up Open Space es un evento profesional para desarrolladores y empresas del ámbito de la programación y las metodologías ágiles. Esta iniciativa busca fomentar el ecosistema emprendedor tecnológico en Aragón, aprender y compartir experiencias con empresas reales con formato Open Space, es decir de des-conferencia en la que la agenda no está predefinida. Las personas asistentes propondrán temas, y entre todas se votarán los que se tratarán en las sesiones. No se trata de ponencias, sino de coloquios en los que se fomenta el debate y la participación. El proponente es el "facilitador" que conducirá la sesión.

Entrepreneur Day Zaragoza

En colaboración con La Terminal, el Entrepreneur Day es un evento nacional coordinado por distintas escuelas de negocios para potenciar el emprendimiento en jóvenes menores de 35 años.

Un evento para dar a conocer tu Startup o inspirarte para lanzar tu modelo

de negocio y descubrir todo lo que tienen que contar los emprendedores españoles más importantes y reconocidos. Además, como acto central se celebrará el “Startup Pitch Contest” donde conoceremos a las Startups digitales del momento.

Día del Inversor

En mayo de 2020, tendrá lugar el evento que reunirá a todos los emprendedores que han pasado por La Terminal durante los 6 años de singladura de la incubadora. Los proyectos más destacados presentarán su proyecto ante inversores potenciales para levantar financiación.

Estudio para Diseño Evento Tech de escala nacional 2021

Se iniciará una labor de prospección y consultoría para la realización de un evento de escala nacional en 2021 en campos ligados a Big Data, Visualización de Datos, Inteligencia Artificial, aplicación de metodologías blockchain, y otros ámbitos de la economía digital. Se busca que este evento posicione a Zaragoza como referente nacional en alguno de estos campos, para lo que se buscaran alianzas con actores, empresas, universidades, centros de formación, y entidades tecnológicas.

3. PROMOCIÓN, FORMACIÓN Y MOVILIDAD ARTÍSTICA EN LAS INTERSECCIONES ENTRE ARTE, CIENCIA, TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD

Desde la apertura del Centro de Arte y Tecnología, la Fundación ha promovido la producción, exposición y difusión de contenidos y obras que se encuentran en la intersección entre arte, ciencia, tecnología y sociedad. Este camino se ha recorrido a través de la participación en redes europeas, creando sinergias con centros de formación de Aragón y a través de convocatorias y residencias artísticas.

En 2020 la Fundación continuará con la labor que le ha posicionado a nivel nacional con la **promoción de arte digital concebido para la fachada media del Centro de Arte y Tecnología, la profesionalización de agentes culturales y la mediación tecnológica para artistas en las instalaciones de los Laboratorios CESAR en Etopia.**

Objetivos:

- Profesionalizar agentes del mundo del arte, así como promocionar proyectos expositivos inéditos centrados en la interacción de arte, ciencia, tecnología y sociedad.
- Facilitar el asesoramiento necesario para materializar la producción de proyectos que se mueven en la intersección de arte, ciencia y tecnología.
- Apoyar la erradicación de barreras de género en la producción artística, investigación y divulgación científica.
- Contribuir a la producción y labor curatorial de proyectos digitales para la fachada media de Etopia (a nivel local, nacional, internacional).
- Aumentar la participación de estudiantes, profesionales y público en el desarrollo de contenidos digitales, científicos y tecnológicos.

Programas de Fachada Media de Etopia

La Fundación durante 2020 continuará con el proyecto artístico pensado para la fachada digital de Etopia, que nació en 2019 con el propósito de completar la labor curatorial que realiza sobre este gran soporte urbano y fomentar la formación y desarrollo de agentes culturales en el uso de esta plataforma. Se ofrece un recorrido que comienza con la Convocatoria Creative Screens, dirigida a jóvenes talentos en formación de las principales escuelas de arte y diseño de Aragón, continúa con la **Academia de Fachada Media**, una formación intensiva para artistas nacionales que desean desarrollar proyectos para este soporte y se completa con el **Programa de Artistas Invitados/as** a a Fachada de Etopia y el **Premio Noctiluca**, a través de los cuales se pretende apoyar y dar visibilidad a artistas visuales nacionales e internacionales.

Convocatoria Creative Screens 2020

Lanzamiento de la convocatoria: abril de 2020

Junto a la Fundación Ibercaja, en abril de 2020 la Fundación lanzará una nueva edición de la Convocatoria Creative Screens, con la que ambas entidades **premiarán las mejores obras desarrolladas para la fachada de Etopia por estudiantes de las Escuelas de Arte de Zaragoza, Teruel y Huesca, del Centro de Formación CPA Salduie (del grupo San Valero), y de la Escuela Superior de Diseño de Aragón.**

En esta nueva edición, **la Fundación realizará una labor de acompañamiento y seguimiento al profesorado de las escuelas y centros de formación participantes** con el fin de facilitarle los recursos necesarios para el trabajo en el aula de las propuestas ideadas por los alumnos y alumnas.

Las obras premiadas y seleccionadas para su emisión, escogidas por un jurado formado por la organización Creative Screens y representantes de cada escuela y centro de formación, formarán parte de la programación de contenidos artísticos de la fachada de Etopia, con el reconocimiento de su autoría

IV Academia de Fachada Media

Lanzamiento de la convocatoria: enero de 2020

Formación: marzo de 2020

La Fundación, en colaboración con el Ayuntamiento de Zaragoza, pondrá en marcha durante el primer trimestre de 2020 la quinta edición de Academia de Fachada Media, un programa de formación intensivo de dos semanas para artistas en residencia que desean adquirir conocimientos del uso de la fachada media de Etopia Centro de Arte y Tecnología con el objetivo de concebir y desarrollar una obra inédita que se exhibirá en la misma.

La Academia de Fachada Media ofrece una formación de calidad como acción imprescindible para la correcta consecución de proyectos en la fachada media de Etopia. El formato de la Academia es eminentemente práctico y orientado al desarrollo de obras para este soporte.

Para ello, se contará con la participación de Néstor Lizalde, artista de nuevos medios especializado en el manejo de la fachada de Etopia, como tutor del alumnado, y con un profesorado compuesto por artistas e investigadoras en el campo de las artes visuales y los grandes soportes artísticos en el espacio público, que ofrecerán a las y los participantes píldoras formativas que les ayuden en el desarrollo de su proyecto personal.

En esta quinta edición se mantendrá la dimensión internacional de la academia mediante su presencia en el proyecto europeo SmART Places, lo que permitirá la colaboración con los centros culturales Azkuna Zentroa (Bilbao, España) y Dortmunder U (Dortmund, Alemania) para la exhibición de los trabajos realizados por el alumnado, así como facilitará la movilidad artística del mismo con el objetivo de acometer desarrollos de similares características en sus soportes urbanos.

Programa de Artistas Invitadas/os a la Fachada de Etopia

Programa permanente

El Programa de Artistas Invitadas/os a la Fachada de Etopia, que comenzó en 2019 con la participación de los artistas Jaime de los Ríos y Raquel Meyers, se extenderá a lo largo de todo el año 2020. Busca poner la fachada de Etopia a disposición de artistas visuales nacionales interesados en experimentar con el espacio urbano.

Para ello la Fundación escogerá a artistas especializadas/os en videocreación en sentido amplio y abierto a todas aquellas manifestaciones artísticas audiovisuales, desde el video arte al net art. Por su parte, los y las artistas invitadas seleccionarán el contenido de su obra a mostrar, atendiendo a su interés por experimentar e innovar con nuevos lenguajes formales y narrativos.

I Premio Noctiluca

Lanzamiento de la convocatoria: marzo de 2020

Exhibición de la obra ganadora: verano de 2020

El galardón Noctiluca **premiará a la mejor propuesta artística inédita diseñada para la fachada digital de Etopia Centro de Arte y Tecnología**. A través de una convocatoria de ámbito internacional, los y las artistas – gracias a las indicaciones del Manual de Fachada Media creado por el centro – enviarán sus trabajos desarrollados para este soporte, que **serán valorados por un jurado de expertas/os en base a criterios de originalidad, adecuación al medio y su entorno, calidad artística e impacto cultural para la ciudad de Zaragoza**.

La obra ganadora será emitida durante todo el periodo estival en la fachada de Etopia, aprovechando la afluencia de turistas a Zaragoza, y la proximidad del Centro de Arte y Tecnología a la Estación Intermodal y a las principales vías de acceso a la ciudad.

Programa de Residencias Hedy Lamarr

Comienzo de la residencia: marzo de 2020

El Programa de Residencias Hedy Lamarr es un proyecto, iniciado en 2019 con la residencia de la artista zaragozana Marta Pcampos, con el que la Fundación pretende seguir profundizando en el trabajo desarrollado por la **erradicación de barreras de género en el ámbito tecnocientífico**.

Para ello, en 2020 por invitación, el equipo de la **Fundación seleccionará a una artista cuyo trabajo o línea de investigación en arte y nuevos medios se enmarca en las líneas de actuación del Centro de Arte y Tecnología, y cuya trayectoria y proyección puede verse beneficiada con su paso por Etopia**, con la que desarrollará un proyecto de estancia y producción de un proyecto.

4. RED AILAB. LABORATORIO EUROPEO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Desde 2019 hasta 2021, la Fundación va a formar parte de la Red Europea AILab (European ARTificial Intelligence Lab) junto a instituciones como Ars Electronica (Austria), Center for the promotion of science (Serbia), Laboral (Asturias, España), Kapelica Gallery (Eslovenia), Science Gallery (Irlanda), Onassis Cultural Center (Grecia), Clickfestival organizado por Culturyard (Dinamarca), GLUON proyecto dependiente del centro BOZAR (Bélgica), Waag Society (Holanda), L'Atelier Art Science (Francia) o el festival SOU (Alemania).

El objetivo de esta red es contribuir, a través del arte y la cultura, a una reflexión colectiva acerca del impacto de las inteligencias artificiales en nuestras sociedades, no solo a nivel científico, tecnológico y económico, si no también en aspectos relacionados con la cultura, el arte, la filosofía, la espiritualidad o la psicología. Desde la Fundación, a lo largo de estos tres años se va a desplegar una programación centrada en **tres estrategias ante la irrupción de las inteligencias artificiales en nuestras vidas**. Durante el primer año (2019), la programación ha estado centrada en concienciar, comprender y hacer visible lo invisible con el programa Internet es un campo de batalla. Una vez desarrollado un conocimiento colectivo en torno a qué son, cómo funcionan y qué implicaciones tienen las IAs, la **propuesta para 2020 pasará por crear y fomentar la creatividad en torno a las inteligencias artificiales**. Finalmente, en 2021 se fomentará la capacidad de ir más allá, imaginando y proyectando cómo son las inteligencias artificiales deseables para el futuro y qué se espera de la relación entre humanos y máquinas.

Año 2. Creativity

Tras un primer año trabajando en la alfabetización en materia de algoritmos, big data, minería de datos, redes neurales, espionaje masivo y machine learning para concienciar a la ciudadanía sobre las implicaciones de nuestra convivencia con inteligencias artificiales, el **segundo año de la participación de la Fundación en el Laboratorio Europeo de Inteligencia ARTificial se centrará en la capacidad de desarrollar inteligencias artificiales DIY éticas y creativas, como paso indispensable a la hora de construir un futuro sostenible y armónico en la relación humano-máquina**.

Para ello se desplegará una programación en la que artistas, creadores/as y ciudadanos/as tendrán espacio para la creación, la reflexión y la realización de experiencias colectivas a través de exposiciones, actividades para todos

los públicos, formaciones especializadas y residencias internacionales de producción artística.

Exposición VisionarIAs

Septiembre de 2020 - enero 2021

En los últimos años hemos asistido una explosión del interés en las técnicas de Inteligencia **Artificial (IA) aplicadas a la creación**, y a una consiguiente avalancha mediática de la cuestión. Con este programa la Fundación quiere cuestionar los lugares comunes y las suspicacias que surgen cuando hablamos sobre creatividad e Inteligencia artificial. **Observar cómo la IA y la creatividad humana interactúan y hacen evolucionar el contexto artístico**, cuestionando desde diferentes perspectivas nuestro vínculo con las máquinas para establecer nuevas modalidades de relación mas allá de lo utilitario.

En VisionarIAs se pretende explorar los conceptos de visión y visualidad en relación con la creatividad de las máquinas y su impacto en la creación artística, además de interrogamos sobre la mirada, la visión de las máquinas y la diferencia con la visión o la mirada humana a la hora de crear o de recrear una cosmovisión.

En la exposición, que se llevará a cabo en otoño de 2020, participarán artistas nacionales e internacionales que basan su trabajo en la investigación artística con Inteligencias Artificiales. Tres de los artistas participantes han sido seleccionados para realizar proyectos específicos en los Laboratorios Cesar a través de una convocatoria pública resuelta en 2019.

Convocatoria de residencias VisionarIAs

Marzo-junio de 2020

En esta convocatoria abierta para residencias artísticas en ETOPIA dentro del Laboratorio Europeo de Inteligencia ARTificial, se han ofrecido un total de 3 residencias para artistas españoles e internacionales en régimen presencial de una duración mínima de un mes y máxima de dos meses cada una, a realizar en la primavera de 2020 en Etopia. Las obras producidas formarán parte de los contenidos de la exposición VisionarIAs.

La convocatoria ha sido dirigida a artistas y creadores/ as que quieran desarrollar en residencia obras o proyectos artísticos que se enmarquen en algunas de las dos líneas de trabajo siguientes:

- Visión y visualidad en las máquinas.
- Creatividad e Inteligencia Artificial

Los tres proyectos seleccionados en noviembre de 2019, que serán realizados en primavera de 2020 en Etopia, son los siguientes:

- After Image de Aarati Akkapeddi
- Artificial Aquarium / Repository of artificial curiosities de Sofia Crespo y Feileacan McCormick
- La computadora que quería ser incomputable/ The computer that wanted to be uncomputable de Mónica Rikic Fusté

Escuela de verano - Otoño

Julio de 2020

La Escuela de Verano - Otoño de Etopia volverá a abrir sus puertas en 2020 con el objetivo de ofrecer un marco de encuentro, experimentación y formación de diferentes colectivos (doctorandas/os, investigadoras/es, artistas) que estén interesadas/os en un espacio de hibridación entre humanidades, ciencia y tecnología. Centrado en temáticas de Datos, Inteligencia Artificial. A través de **conferencias, seminarios y talleres prácticos** el foro permitirá que los/as asistentes encuentren espacios en los que abordar estas cuestiones desde perspectivas interdisciplinares.

La Escuela de Verano de Etopia está reconocida como actividad académica complementaria de Grado y como actividad transversal de Doctorado por la Universidad de Zaragoza. Asimismo, se reconocerán créditos de libre elección para estudiantes de las Universidades del Grupo G9.

Dirigida a:

Público profesional y Estudiantes, investigadores/as, artistas

GuAI! Inteligencia Artificial para niñas y niños

Durante la Colonia Etopia Kids 2020

¿Los robots tienen cerebro? ¿cómo consigue mi reloj hacer tareas tan complicadas? ¿cómo sabe Alexa qué películas ponen esta tarde en el cine? Dentro de la programación de la Fundación dedicada a las inteligencias artificiales, durante 2020 se trabajará en el **diseño de talleres lúdicos con los que tratar todas las dudas que tienen las niñas y niños sobre el funcionamiento de los dispositivos tecnológicos que les rodean.**

A partir de didácticas adaptadas a sus capacidades y de divertidas dinámicas de grupo, se trabajarán contenidos como el lenguaje de los ordenadores, los números binarios, o los algoritmos.

Además, gracias al uso de lenguajes de programación gráfica, se desarrollarán en grupo proyectos como sencillos bots conversacionales y videojuegos humano-máquina.

Dirigido a:
Público infantil

Ciclo de cine
Otoño de 2020

En 2020, a través del ciclo de cine ligado al Laboratorio Europeo de Inteligencia ARTificial, se fomentará un espacio de debate en torno a la irrupción de las Inteligencia Artificiales ayudándonos a reflexionar sobre los desafíos a los que el ser humano se enfrenta al incorporar esta tecnología en la sociedad.

Se explorarán de una forma amena y lúdica los posibles escenarios del futuro de la Inteligencia Artificial a través de las películas de ciencia ficción.

Dirigido a: Público general, público juvenil

5. CIENCIA Y TECNOLOGÍA CIUDADANA

La Fundación ha colaborado estrechamente con la Universidad de Zaragoza en numerosos proyectos realizados en los Laboratorios Cesar en Etopia. Además de la colaboración mencionada anteriormente durante las residencias artísticas del Laboratorio Europeo de Inteligencia ARTificial, en 2020 se plantean diferentes proyectos que ayuden a **difundir y proporcionar estos espacios para la ciencia ciudadana** donde los ciudadanos tengan acceso a diferentes herramientas y desarrollen sus proyectos o ideas de manera semiautónoma.

Bajo la filosofía “do it yourself” (hazlo tú mismo), Etopia acoge a múltiples “maker” (realizadores). Estos realizadores/artesanos de proyectos, objetos, aparatos, o cualquier otra cosa imaginable y realizable, pueden llevar a cabo sus ideas en los Laboratorios CESAR del centro, pensados para fomentar el diseño y la construcción vinculada a las nuevas tecnologías. Para promover este concepto del “maker”, Etopia lanza convocatorias a artistas, realiza festivales en los que participan “makers” de diferentes dominios, organiza talleres, y abre los laboratorios/talleres a la ciudadanía que quiera materializar sus ideas con el apoyo de un especialista en horarios y días específicos.

Jornadas de Divulgación Innovadora D+i

Este encuentro para profesionales, expertas/os, comunicadoras/os, docentes y personal de instituciones públicas y privadas que trabajan en la divulgación de la ciencia, se ha convertido en poco tiempo en una de las citas imprescindibles del calendario nacional. Las Jornadas de Divulgación Innovadora D+i - que en 2020 celebrarán su séptima edición - buscan **garantizar el acceso a la cultura científica, crear canales bidireccionales entre el público y la ciencia, y mejorar la eficacia de la divulgación mediante el uso de nuevas herramientas que sorprendan y emocionen.**

Las D+i reúnen cada año a más de cien **profesionales de la divulgación científica** de toda España - provenientes del periodismo, la investigación, la docencia, la cultura, o el arte, con el fin de explorar caminos nuevos para **llevar la ciencia a la ciudadanía.** Es un foro en el que se **exponen proyectos, se debate y reflexiona** sobre cómo divulgar mejor y se invita al público de la ciudad a aprender divirtiéndose con divulgación en directo. **El humor, el juego, el debate, el espectáculo, las artes en general están presentes como aliados del mensaje científico.**

Además de las jornadas profesionales, en el marco del encuentro se organizará el programa Ciencia In Vivo, una **pequeña feria de la ciencia donde profesionales y público comparten talleres, juegos, escape rooms y espectáculos de humor, danza y teatro. Es un laboratorio abierto en el que los y las divulgadoras comprueban in vivo la efectividad de sus propuestas.**

Dirigido a:

Jornadas D+i: Público profesional

Ciencia In Vivo: Público general y familiar

Talento sénior

Durante todo el curso escolar

En 2020 la Fundación continuará con una línea de diseño de talleres comenzada en 2019 en colaboración con los Laboratorios Cesar en Etopia, la Fundación Ibercaja y la **Concejalía Delegada de Mayores del Ayuntamiento de Zaragoza.**

Durante 2020 se desarrollarán actividades y talleres en contenidos de fabricación digital, biología, electrónica, con los que introducir a nuestros/as mayores interesados en conocer qué es el mundo maker o aprender sencillas técnicas de laboratorio.

El objetivo final es dar a conocer Etopia entre las/los mayores de nuestra ciudad y que puedan involucrarse en los proyectos de Etopia y los laboratorios Cesar, potenciando la **interconexión de sus saberes y experiencias con el resto de la comunidad creativa del centro.**

**Convocatoria dirigida a:
Personas mayores.**

Aulas DIWOKS

Durante todo el curso escolar

Dirigidas a **chicas y chicos de entre 13 y 18 años, las Aulas DIWOKS son espacios de trabajo en equipo, participación y experimentación en los Laboratorios CESAR en Etopia.** Una propuesta educativa para un segmento de edad que ha manifestado no tener una entrada natural a la formación ofertada en el Centro de Arte y Tecnología, y que tiene unas capacidades y una autonomía que desbordan el marco de los talleres estructurados. Es por ello que en las Aulas DIWOKS la Fundación fomenta dinámicas en las que las decisiones acerca de los proyectos a desarrollar y su ejecución recaen sobre el propio grupo de participantes.

En 2019, al **Aula DIWOK de electrónica que se venía desarrollando desde 2018, se le sumó el Aula DIWOK de sonido.** Durante este año más de una veintena adolescentes han desarrollado sus propios proyectos en los equipamientos de los Laboratorios CESAR. **En 2020 se abrirá una nueva aula de bioquímica que se desarrollará en el WetLab, donde recibirán apoyo informativo y asistencia técnica de profesionales.**

**Dirigido a:
Público adolescente**

Jueves y viernes abiertos de fabricación digital

Durante todo el curso escolar

De 17 a 20h, los laboratorios Cesar en Etopia están abiertos a todas aquellas personas que desean realizar sus proyectos de fabricación digital y prototipado, buscar asesoramiento para sus ideas, o simplemente conocer cómo funcionan los laboratorios y el equipamiento del que disponen.

Durante las sesiones abiertas se contará con personal especializado que se encargará de apoyar y asesorar a nivel técnico a las personas que acudan al espacio para utilizar las máquinas de impresión 3D, la zona de electrónica y la zona de herramientas de carpintería.

Todos los jueves y viernes durante el curso escolar el OpenArt se convierte en un laboratorio abierto a la ciudadanía donde aprender y experimentar a la vez que se comparte el propio conocimiento.

Dirigido a:
Público general

Miércoles y jueves abiertos del Laboratorio de Sonido

Durante todo el curso escolar

El Laboratorio de Sonido de Etopia ofrece los miércoles y jueves durante el curso escolar sus instalaciones y equipamiento a músicos/as, técnicos/as y cualquier persona con un proyecto sonoro. Con la asistencia del personal del Laboratorio, se pueden reservar sesiones para grabar, mezclar, masterizar y montar; en definitiva para comenzar a trabajar de forma autónoma.

Durante sesiones de cuatro horas, se pueden reservar las instalaciones del Laboratorio que está formado por 3 salas, una gran sala reverberante, una sala de control y un pequeño booth o cabina.

Dirigido a:
Público general

VI Zaragoza Maker Show

Otoño de 2020

La Zaragoza Maker Show es uno de los primeros eventos maker realizados en España y en 2020 llegará a su sexta edición. Personas del mundo maker realizan talleres, ponencias y tienen stands sobre tecnologías abiertas para divulgar las últimas novedades en fabricación digital, aplicaciones del hardware de código abierto y biohacking.

El evento refleja la función social que cumple la comunidad 'maker' en Etopia, divulgando y abriendo a todos algunas tecnologías de uso habitual en la industria para que puedan ser aplicadas en proyectos de carácter ciudadano.

Dirigido a:
Público general
Público profesional

6. CULTURA CONTEMPORÁNEA EN EL CONTEXTO DIGITAL

Con el entorno digital como escenario, hemos asistido a la aparición de nuevos procesos materiales e intelectuales, de nuevas prácticas sociales y culturales, de nuevas actitudes, nuevos modos de apropiación y de socialización, así como de nuevos tipos de pensamientos y valores. El actual proceso de convergencia tecnológica interdisciplinar está cambiando la forma en que se producen, distribuyen y disfrutan las obras culturales y creativas. Una de las principales preocupaciones actuales de los responsables del sector cultural y creativo consiste en la adecuada gestión de las inmensas oportunidades de enriquecimiento cultural que ofrece la globalización y, al mismo tiempo, de los desafíos que esta genera en términos de capacidad creativa, acceso y diversidad. Por ello, las políticas del siglo XXI estarán marcadas por la búsqueda de medidas tanto de promoción como de protección de la diversidad de las expresiones culturales, en un delicado equilibrio entre los imperativos de la cultura y los intereses de la economía.

Basándonos en las Políticas para la creatividad de la Unesco, centraremos esta línea en aquellos sectores de actividad organizada que tienen como objeto principal la producción o la reproducción, la promoción, la difusión y/o la comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial. Este enfoque pone el énfasis en los bienes, servicios y actividades de contenido cultural y/o artístico y/o patrimonial, cuyo origen es la creatividad humana, sea en el pasado o en el presente, así como en las funciones necesarias propias a cada sector de la cadena productiva que permite a dichos bienes, servicios y actividades llegar al público y al mercado

Objetivos:

- Apoyar y visibilizar creadoras/es y proyectos que experimentan con nuevos formatos y apuestan por la convergencia entre arte y tecnología.
- Capacitar a creadoras/es, profesionales de contenidos digitales y ciudadanía a través del desarrollo de competencias narrativas, tecnológicas y creativas.
- Acercar a la ciudadanía las nuevas narrativas surgidas en el ámbito digital, a partir de la convergencia entre los distintos medios y la aparición de nuevas prácticas sociales y culturales asociadas a los mismos.
- Facilitar la «contaminación» entre disciplinas y la interacción de escritoras/es, artistas plásticas/os, cineastas, músicas/os, actores y actrices, arquitectas/os, diseñadoras/es, científicas/os y otras/os protagonistas del nuevo escenario cultural.

IV La Mistura. Festival de la Cultura Remix

Tras la teorización sobre la Cultura Remix de la década anterior ¿Cómo está operando este modelo de producción cultural en la práctica? ¿de qué manera ha evolucionado en este tiempo? ¿qué vinculación tiene este paradigma con las nuevas formas de producción y consumo audiovisual? ¿cómo se relaciona con la creación artística que emerge desde los márgenes?

El Festival de la Cultura Remix La Mistura es un foro de debate sobre estas cuestiones que pretende visitar la hipótesis de partida de la Cultura Remix ante la eclosión de producciones culturales remezcladas. Es también un espacio en el que conocer cómo las nuevas manifestaciones artísticas, culturales y sociales están encarnando –en muchas ocasiones inconscientemente– la cultura del “copia, combina, transforma y difunde”. Tras tres ediciones dedicadas a la producción musical, audiovisual y a comunicación online respectivamente, el proyecto continuará en 2020 poniendo el foco en la remezcla, la apropiación y el pastiche como forma de creación y práctica artística, a través de proyecciones, talleres, ponencias y actuaciones. Dirigido a: público profesional y público general

ENTER

Programa permanente

ENTER surge como una de las acciones del plan de desarrollo de audiencias con el objetivo de crear nuevos públicos que no están vinculados a las comunidades que ya forman parte de Etopia. Un acercamiento en forma de ocio cultural de calidad para todos los públicos.

Es un nuevo programa de propuestas escénicas que se sitúan en las intersecciones entre arte, ciencia, tecnología y sociedad diseñado para el auditorio de Etopia. Un proyecto que busca abrir el expandir el ocio cultural y facilitar un acercamiento diferente a las principales líneas de programación del centro de arte y tecnología.

Centrado en ofrecer experiencias lúdicas, sorprendentes, inspiradoras, didácticas y vanguardistas al público, *ENTER* propone una programación de espectáculos en la que tienen cabida artes vivas, experiencias digitales, conciertos, proyecciones, teatro y nuevos medios, espectáculos interactivos o shows divulgativos.

ENTER trabajará durante 2020 en dos líneas de programación: una dirigida a público general, y *ENTER_kids*, orientada a públicos infantiles y familiares con la que divulgar desde el escenario.

Dirigido a: público general, familiar, colectivos y asociaciones.

7. PLAN DE MEDIACIÓN CULTURAL PARA ETOPIA

El plan de mediación cultural para Etopia surge de la necesidad de **promover nuevas vías de diálogo y participación de la ciudadanía en las actividades y contenidos del centro, así como entre los diferentes agentes, proyectos y colectivos que conviven en un espacio de esta complejidad.**

Durante 2020 desde la Fundación, en colaboración estrecha con el Ayuntamiento de Zaragoza, se dará un impulso a este plan que permitirá el desarrollo de diferentes dinámicas de acceso a Etopia facilitando la creación de una **oferta cultural inclusiva y abierta a la participación de diferentes públicos.**

La mediación es una herramienta de trabajo transversal presente en los proyectos desarrollados por los diferentes agentes que operan en el centro. Por lo tanto, además de las áreas específicas de trabajo que se desarrollarán en este plan, los procesos de trabajo internos desarrollados en este área se trasladarán también al resto de programas de la Fundación.

El plan de mediación se sustentará en varios ejes de actuación sujetos a la relación establecida entre Etopia y la ciudadanía, la mediación artística desarrollada en actividades para los contenidos expositivos del centro, proyectos específicos de acompañamiento en la creación artística con nuevos medios y la facilitación de la investigación de nuevas líneas de pensamiento en torno al arte, la ciencia, la tecnología y la sociedad.

Objetivos:

- Estrechar y fortalecer la relación de Etopia con la ciudad de Zaragoza.
- Generar interacciones estables con comunidades e instituciones locales cercanas al centro.
- Trabajar en el desarrollo de audiencias ofreciendo contenidos adaptados a diferentes tipos de público.
- Favorecer la inclusión de colectivos especialmente vulnerables facilitando el acceso a Etopia.
- Fomentar el desarrollo de proyectos artísticos de nuevos medios a través de dinámicas de acompañamiento.
- Abrir nuevas líneas de investigación en la intersección entre arte, ciencia, tecnología y sociedad.

Visitas guiadas

Con las líneas de trabajo planteadas en este apartado se pretende ofrecer **diferentes niveles de acceso a Etopia** con actividades diseñadas para diversos tipos de público y asociadas a las exposiciones del centro. Asimismo, se trabajará en el acceso a la creación y experimentación artística de colectivos de la ciudad, activando espacios propios y dinámicas específicas.

En Etopia durante 2019 se han realizado numerosas visitas al centro y a las exposiciones y contenidos que se han programado a lo largo del año. Más de 30 grupos de escolares y colectivos han realizado durante el otoño las dos actividades ofertadas por Fundación para el servicio de educación del Ayuntamiento de Zaragoza. Durante el año, más de 2000 personas han realizado alguna de las visitas ofertadas de las exposiciones (Ciencia con Sentido, Mensaje de Arcibo, Experiencia de la Sala de Cristal, Mensaje de Arcibo o Somos Makers).

Durante 2020, se continuará con la labor de acercamiento de los contenidos del centro a los ciudadanos a través de diferentes tipos de visitas guiadas.

Actividades para el Servicio de educación del Ayuntamiento de Zaragoza

Dirigido a: ESO, Bachillerato, Ciclos Formativos y colectivos.

El Ayuntamiento de Zaragoza tiene como uno de sus ejes transversales de actuación, una amplia oferta de propuestas educativas dirigidas a la población escolar de nuestra ciudad. La educación influye decisivamente en el modelo de ciudad, por lo que se apuesta por un aprendizaje continuo y de calidad.

Esta visión de la educación empuja a ofrecer propuestas atractivas que nos acerquen a una Zaragoza educadora, lúdica e innovadora en la cultura, la ciencia, el medio ambiente, la creatividad y el compromiso social.

Etopia y la Fundación colabora con el Programa de Actividades Educativas para Escolares realizando cinco actividades diferentes a lo largo del curso escolar. Roboinsectos en el Laboratorio Cesar de Fabricación digital, actividad de Bioquímica en el Wetlab, actividad en el Laboratorio Cesar de Sonido, Visita a Etopia y la Experiencia de la Sala de Cristal. Durante el otoño de 2019, más de 50 grupos han participado en estas actividades que continuarán hasta mayo de 2020.

La Fundación colabora con el Ayuntamiento en la coordinación del programa y la realización de dos de estas actividades:

La Experiencia de la Sala de Cristal

La Experiencia de la Sala de Cristal es una exposición que gira en torno a la privacidad y seguridad digital de los datos personales. Diseñada por Tactical Tech y la Fundación Mozilla, esta muestra ha llegado a más de 40 mil personas en Berlín, Nueva York y Londres, generando espacios abiertos y participativos de aprendizaje y reflexión.

La Experiencia de la Sala de Cristal es un espacio en el que explorar, tomar conciencia y aprender sobre los datos que generamos en nuestra vida digital y para qué se utilizan. Se desvelan algunos secretos de los dispositivos inteligentes mediante el juego interactivo Fake or Real, se aprende cómo funciona el reconocimiento facial en La vida real de tu selfie, se toma conciencia de la ingente cantidad de datos que cedemos en Un día de datos, o se descubre qué ocurre detrás de las pantallas con la aplicación El Internet que no ves.

Dirigido a:
Público general
Público juvenil
Colectivos y asociaciones

Visita guiada a Etopia Centro de Arte y Tecnología

Visita didáctica a Etopia donde el alumnado puede conocer la filosofía del centro, los espacios y las actividades que se desarrollan en él. Visitaremos los laboratorios CESAR en Etopia, auténticos laboratorios urbanos, y las exposiciones artísticas o de divulgación científica que alberga el centro. Un paseo estimulante por un proyecto innovador y comunitario que se desarrolla en nuestra ciudad.

Dirigido a:
Público general
Público juvenil
Colectivos y asociaciones

Exposición expandida

Durante 2020 en Etopia se programarán diferentes proyectos de arte y nuevos medios en la sala de exposiciones del centro, y pequeñas muestras de carácter más divulgativo en el espacio del hall relacionadas con los Laboratorios Cesar.

El proyecto Exposición expandida se articula como un **programa de activi-**

dades asociadas a las diferentes exposiciones diseñadas en base a estrategias de relación de los contenidos con el público. Se pretende provocar un proceso a camino entre la mediación y la educación que fortalezca el aprendizaje y el acercamiento a los contenidos del centro. Estas actividades serán espacio de encuentro con artistas, tecnólogos y experimentación a través de la participación activa.

Algunas de las actividades que se van a desarrollar son:

- **Visitas guiadas participativas:** en estas visitas se trabajará, con la mediación de una educadora, la observación y reflexión de los contenidos desde la participación activa del público.
- **Encuentros con artistas y tecnólogos:** en estos encuentros el público podrá conocer de primera mano el proceso de creación para fomentar el proceso de apreciación artística.
- **Talleres de creación:** a través de la práctica artística se acercarán los contenidos de las exposiciones al público.
- **Elaboración de material pedagógico:** realización de material que pueda estar accesible en la web para preparar la visita de manera autónoma.

Relación con el entorno

Una de las necesidades detectadas en estos años de apertura del centro ha sido la complicada relación que en ocasiones existe entre Etopia y la ciudad por su localización periférica y la dificultad de sus contenidos. En esta área de trabajo se plantea **desarrollar una colaboración más estrecha con diferentes colectivos de la ciudad con los que establecer alianzas estratégicas que puedan hacer de Etopia un centro más accesible.**

Las líneas de trabajo que se plantean son la investigación y recopilación de datos del entorno más cercano, la apertura del centro para estos colectivos, y el desarrollo de estrategias de accesibilidad a las actividades concretas del centro.

Durante 2019 se ha iniciado el contacto con al menos cincuenta colectivos entre centros docentes y asociaciones que han conocido el centro y sus actividades, con el fin de establecer una relación de colaboración en actividades y contenidos.

Mapeo de los barrios de La Almozara y Delicias

Una de las estrategias que fundamentan este apartado es la necesidad como centro de establecer una relación más estrecha y duradera con su entorno. Se ha detectado en general poca influencia de Etopia en la población residente en los barrios de La Almozara y Delicias, aliados naturales por cuestión de proximidad.

Para poder conocer mejor el entorno en el que Etopia se sitúa, en 2020 se continuará el proceso de recopilación de datos de los agentes activos de estos dos barrios para generar un canal de comunicación mutua que permita conocer mejor las características y necesidades de ambas partes.

De estos encuentros informales con las personas que habitan y dinamizan estos barrios surgirán las alianzas y colaboraciones que acercarán Etopia a la ciudadanía durante 2020/2021.

Para la primera fase en 2020 se establecerá contacto con los siguientes grupos de los barrios de La Almozara y Delicias:

- Colegios públicos, Institutos de educación secundaria y Centros de Formación reglada.
- Asociaciones culturales.
- Asociaciones de vecinos y mayores.
- Asociaciones y colectivos de diversidad funcional.

En cuanto a este último grupo, durante 2020 se iniciará el contacto con otros colectivos de estas características de la ciudad.

Para la segunda fase, que se comenzará entre 2020-2021 se establecerá la misma estrategia de acercamiento hacia otras zonas y colectivos locales, haciendo especial hincapié en centros de enseñanza, asociaciones culturales, colectivos vulnerables y grupos relacionados con la ciencia y/o la tecnología.

Sistema de becas

El sistema de becas de Etopia se plantea como una **herramienta para favorecer la participación de personas en situación de vulnerabilidad en las actividades del centro.**

En el proyecto Etopia Kids se gestiona un sistema de becas que permiten el acceso a las actividades del programa a menores en riesgo de exclusión social. En el año 2019, **70 menores accedieron por esta vía a la Colonia de verano.** Para la asignación de estas plazas becas la Fundación cuenta con la colaboración de los equipos de educadores/as y trabajadores/as sociales que trabajan con sus familias desde los Centros Municipales de Servicios Sociales de Zaragoza, La Casa de la Mujer o el Centro Alba, así como con la de entidades locales que centran su actividad en el trabajo con menores como la Fundación para la Atención Integral del Menor, la Asociación de Tiempo Libre El Trébol, la Fundación La Caridad, la Asociación Socioeducativa Gusantina o YMCA.

Durante 2020 se trabajará por **desarrollar una colaboración más estrecha con los Centros Municipales de Servicios Sociales de Zaragoza o La Casa de la Mujer para ampliar esta posibilidad de acceso a todas las actividades de Etopia para menores y personas adultas, no solo eliminando la barrera económica, sino favoreciendo la participación activa en otro tipo de actividades.**

8. PLAN DE DESARROLLO DE AUDIENCIAS

Partiendo de la premisa de que todo programa se debe a las personas que participan en él, la Fundación quiere avanzar en un modelo relacional con los distintos públicos a los que se dirige en su captación y fidelización. FZC inició en 2015 un Plan de Desarrollo de Audiencias para trabajar en conjunto con el Servicio de Ciudad Inteligente y colaborar en un plan común para el Centro de Arte y Tecnología, que englobe la mediación, comunicación y obtención de datos de audiencia.

Por lo general, Etopia ofrece una programación que poco o nada tiene que ver con la que ofrece el circuito cultural zaragozano más tradicional, que se ubica en el centro de la ciudad. La singularidad de su programación y una ubicación poco usual para un centro cultural ponen de manifiesto la oportunidad de comunicar qué está pasando en Etopia a partir de una estrategia de desarrollo de audiencias, que comunique y medie con la ciudadanía.

Objetivos:

- Obtener datos, segmentar y aumentar la implicación del público existente.
- Identificar nuevos públicos potenciales y atraerlos al centro a la través del programa de ocio cultural ENTER (línea de Cultura contemporánea en el contexto digital).
- Definir un nuevo modelo relacional de Etopia con sus audiencias actuales y potenciales, basado en la labor de mediación cultural y en el uso efectivo de los datos.

Datos, evaluación y desarrollo de estrategias

La labor de obtención de datos, medición y desarrollo de indicadores que ya ha comenzado en 2019, ha llevado al equipo humano de la Fundación a marcar unos objetivos de investigación y prospección en el desarrollo de proyectos, que establezcan alianzas con otras entidades para su financiación. En 2019, se recabaron datos entre los asistentes de ENTER, donde se recogía el perfil sociodemográfico, cómo se habían informado de la actividad y datos sobre la asistencia a Etopia.

Si aislamos los asistentes a espectáculos infantiles, la media de edad de los encuestados por segmentos es del 13,50% entre 18 y 30 años, 22,25% entre 30 y 40 años, 37,27% entre 40 y 50 años, el 11,86% entre 50 y 60 años y un 4,84% con más de 60 años. Es fácil analizar que los padres y madres que visitan Etopia engruesan el porcentaje dentro del segmento 40 - 50 años.

Según los códigos postales el alcance de la programación está diseminado y no hay diferencias relevantes entre barrios. El público nuevo que venía por primera vez a Etopia en los espectáculos de ENTER hacen una media del 28,02% y la media del grado de satisfacción del público encuestado es de 4,8 sobre 5.

Estos encuestas ayudan a sustentar los nuevos flujos de trabajo basados en la evaluación continua y la calidad, así como el diseño de estrategias de seguimiento, análisis y desarrollo tanto de nuestros públicos como de potenciales nuevas audiencias.

De forma paralela a la página web, la Fundación incorporará en 2019 ha incorporado diferentes servicios que contribuyen a la gestión y uso eficiente de los datos relativos a sus públicos. Servicios como Mailchimp o Survey-Monkey han ayudado a la gestión de tareas tan necesarias como la segmentación de públicos y la comunicación a medida según dichos segmentos.

9. PRESUPUESTO 2020

I Evento de Realidad Virtual Profesional	3000
Joven Empresa Innovadora (JEI)	2500
ConPilar Ciberseguridad	2000
Women Techmakers Zaragoza	2000
Z-Jam Videojuegos	2000
Día del Inversor	2000
Entrepreneur Day Zaragoza	2000
Digital Entertainment Forum (DEF)	2500
Foro Coordinadas Mujer emprendedora	3000
Devfest Developers GDG	2000
B Good Day	2000
Wordcamp	1500
On Topic	2000
Start Up Open Space	1000
Talento Senior	4000
Colonia Etopia Kids (no incluye contratación monitores)	27500
Etopia Kids Family	7000
Jornada Divulgación Innovadora D+I	7000
Jueves y Viernes Abiertos Fab.Digital	3500
Martes y Miercoles Abiertos Lab.Sonido y AV	3500
Aulas Diwok fabricación digital para adolescentes	5000
Aulas Diwok Lab. Cesar Wetlab para adolescentes	3000
Aulas Diwok Lab.Sonido y AV para adolescentes	5000
Inspirando código - Diwoks	5000
Exposición VisionarIAs (Red EU AILab)	10000
Residencias Intel. Artificial VisionarIAs (Red EU AILab)	5000
Evento empresarial Intel. Artificial (Red EU AILab)	3000
Escuela de otoño Datos, IA y seguridad (Red EU AILab)	4000
Exposición Drone On - Drones y arte (Red EU AILab)	2000
Ciclo de cine y tecnología (Red EU AILab)	1000
Glass Room - experiencia sala de cristal (Red EU AILab)	1000
Enter - Espectáculos y tecnología	3000
Día Mujer y niña en la Ciencia	1500
Zaragoza Maker Show	2000
Scratch Day y Ciclo Scratch anual	3000
Arduino Day y Ciclo Arduino anual	3000
Hora del código	1500
San Valero Jornada Puertas Abiertas	1000
Programas de Fachada Media	3000
Utopías Educativas	2000
La Mistura	1500
Programa de residencias Hedy Lamarr	2000
Estudio Evento Tech 2021	3000

Total

152500€

Gastos 2020

Gastos de personal	208600
Gastos de personal de colonias monitores contratados	37000
Gastos generales (gestorías, auditoría, asistencias técnicas, viajes, otros)	38000
Programación 2019	152500
Programa de mediación	2000
Amortizaciones (web + otras inversiones)	3200
Gastos financieros	2200
Comunicación	2000
Colaboraciones en otros proyectos de innovación	5000

Total **450500€**

Ingresos 2020

Aportación anual del Ayuntamiento de Zaragoza	260000
Red Europea ARTificial Intelligence	40735
Ingresos generados derivados de las propias actividades	122300
Fundraising y otros patrocinios privados para diferentes programas	27465

Total **450500€**