



# EmprendeMedia

## Bases de la convocatoria 2017

En colaboración con:



## 1. Objetivo de la convocatoria

**EmprendeMedia** es un programa de apoyo específico al emprendimiento, la cultura y la innovación en las artes audiovisuales centrado en iniciativas que persiguen los siguientes objetivos:

- Identificar proyectos de calidad que apuesten por nuevos formatos y modelos de negocio.
- Consolidar estos nuevos modelos en la base de la industria de las artes audiovisuales.
- Apoyar la generación de un tejido industrial estable que permita la sostenibilidad de proyectos innovadores en la creación, distribución y la comercialización de productos y servicios.
- Apoyar la internacionalización de proyectos emprendedores.

**Pablo Viñuales** con amplia experiencia en el sector audiovisual es el **Coordinador de la primera edición de EmprendeMedia**  
[pablo.vinuales@factoriacultural.es](mailto:pablo.vinuales@factoriacultural.es)

## 2. ¿Quién puede presentarse a la convocatoria?

Cualquier emprendedor mayor de 18 años, de cualquier nacionalidad que desee desarrollar su **proyecto de innovación dentro del ámbito de las artes audiovisuales** en un entorno estimulante, interdisciplinar y experimental, y que fomente el aprendizaje personalizado, el intercambio y el networking con otros emprendedores de las industrias creativas.

EmprendeMedia se dirige a los siguientes **focos de innovación** dentro de las artes audiovisuales:

- Proyectos innovadores audiovisuales y multimedia **que apoyen la misión de GREENPEACE España** ayudando a la divulgación de su línea editorial, misión ecológica y reivindicación **en el desarrollo y evolución de los contenidos audiovisuales actuales de GREENPEACE** en los soportes propios o de terceros.
- Proyectos innovadores audiovisuales **en colaboración con LAB de RTVE** que aborden como contenido fundamental la **economía colaborativa**.

- **Proyectos innovadores audiovisuales transmedia en colaboración con SHINE Iberia** centrados en sacar el máximo rendimiento a los contenidos de entretenimiento en las múltiples plataformas, soportes y canales.
- **Creación y difusión de contenidos culturales y artísticos** en formato audiovisual **en colaboración con el equipo del programa METRÓPOLIS (RTVE)**
- Proyectos audiovisuales relacionados con los **bancos de memoria audiovisuales**, generación de contenidos audiovisuales **con cultura participativa** desde una o varias comunidades de cualquier índole.
- Proyectos centrados en la innovación en comunicación y **democratización de los contenidos**.
- Proyectos innovadores para facilitar el **acceso a nuevos públicos**.
- Proyectos multimedia audiovisuales innovadores **relacionados con la alfabetización** y la enseñanza para escolares, personas mayores y personas con discapacidad.
- Proyectos innovadores audiovisuales infantiles con nuevos lenguajes y formas de tratamiento **con valores sociales útiles para la infancia**, así como para el desarrollo del niño en su entorno social y cultural.
- Proyectos innovadores audiovisuales en torno a la **accesibilidad de contenidos para personas con discapacidad** sensorial, motriz o intelectual y su inclusión laboral en el sector.
- **Proyectos audiovisuales para pequeñas comunidades** (ONG, vecindad, distritos, residencias, pueblos de difícil acceso, centros penitenciarios, hospitales, instituciones, colectivos, etc.)
- Proyectos audiovisuales de la **divulgación de la cultura en áreas periféricas** en el ámbito social y/o geográfico.
- Proyectos innovadores audiovisuales que se centren en el área **medioambiental, patrimonial y cultural**.
- Proyectos audiovisuales innovadores de **publicidad de carácter cultural, artístico o/y social**.

- Creación de proyectos audiovisuales innovadores relacionados **con el videoclip musical** y su desarrollo artístico.
- **Apps audiovisuales** innovadoras, sociales y/o culturales.
- Proyectos innovadores y **nuevos modelos de producción, distribución y/o exhibición audiovisual**: productoras y creadores que busquen investigar en la innovación y la cultura audiovisual, nuevos lenguajes, aplicación de la nueva tecnología audiovisual en los diferentes soportes, realidad virtual, videoarte, contenidos multimedia, proyectos de mejora en la interacción con el espectador, festivales innovadores, plataformas audiovisuales, marketing digital, contenidos para Internet, mejora de cualquier proceso de la cadena de la producción audiovisual.
- **Nuevos modelos de productoras** y apoyo a productoras emergentes.

### 3. ¿Cuántos proyectos pueden participar?

De entre todos los proyectos presentados, el jurado compuesto por representantes de **DISCOVERY, LAB de RTVE, ALL THE KIDS, GREENPEACE, METRÓPOLIS (RTVE), SHINE IBERIA, UNIVERSIDAD NACIONAL EDUCACIÓN A DISTANCIA (UNED), CINETECA Y FACTORÍA CULTURAL** elegirán hasta un máximo de **10 proyectos**. De éstos, uno recibirá una beca de residencia en Factoría Cultural al 100% del coste total de la cuota y los 9 restantes recibirán una beca al 50% en régimen de copago.

En el siguiente cuadro se muestra la estructura de becas, con desglose de los importes bonificados y de los importes a costear por parte de los proyectos becados (**IVA no incluido**).

Número de becas concedidas	Cuota mensual*	Bonificación aplicada	Coste mensual por parte del proyecto becado
1	350,00 €	100%	0,00 €
9	350,00 €	50%	175,00 €

Las becas y bonificaciones anteriores se aplican a un emprendedor por proyecto. En el caso de ser un equipo, las cuotas a aplicar serían las siguientes (IVA no incluido).

Nº becas concedidas	Cuota mensual*	Bonificación	Coste mensual 1º emprendedor	Coste mensual 2º emprendedor	Coste mensual 3º emprendedor
10	350,00 €	50%	175€	87,50€	87,50 €

#### 4. ¿Qué ofrece la beca EmprendeMedia?

- Espacio de trabajo en **Factoría Cultural / Vivero de Industrias Creativas** con todos los servicios que ofrece su programa de incubación, mentoring y asesoramiento empresarial.
- Participación en el **Plan de Innovación**, un itinerario formativo coordinado por Factoría Cultural.
- **Mentor de empresa** con la participación del equipo de mentores de SECOT y los propios de Factoría Cultural.
- Acceso a un equipo de asesores en **gestión empresarial y de proyectos**, en las siguientes áreas de conocimiento:
  - **Innovación**, coordinada por Francisco González Bree, Deusto Business School
  - **Tecnología** coordinada por Javier Espadas, Jefe de Tecnología del Museo Thyssen- Bornemisza
  - **Financiación**, coordinada por Antonio Bazán (Factoría Cultural)
  - **Comunicación**, coordinada por Elvira Giménez y Ángela de la Torre (Cultproject)
  - **Jurídica**, coordinada por Abraham Nájera (Albiñana & Suárez de Lezo)
  - **Desarrollo web**, coordinada por Sergio Lozano (La Web Escool)
  - **Desarrollo de apps**, coordinada por Samuel López (Creiser DS)
  - **Gestión Cultural**, coordinada por Rosina Gómez-Baeza y Lucía Ybarra (Factoría Cultural)
  - **Análisis y Fidelización de audiencias**, coordinada por Raúl Ramos (Asimétrica)
  - **StoryTelling y Pitching**, coordinada por Pablo Laporte (Big Bang Story Club)
  - **Branding**, coordinada por Backroom Design.
  - **Videojuegos**, coordinada por Paloma Aragón (Factoría Cultural / PlayStation España)
  - **Gestión administrativa**, coordinada por Factoría Cultural

- **Dinámicas de networking**, coordinadas por Dreaming Ideas.
- **Participación en una jornada profesional** en el mes de marzo dentro del ciclo **Jornadas de Emprendimiento Creativo**, organizado por Factoría Cultural con el apoyo de Matadero Madrid.
- Participación en los **programas propios de Factoría Cultural**:
  - Programas **de apoyo a la financiación, difusión y comercialización** de Factoría Cultural.
  - **Foro de Expertos**: Ciclo de conferencias, talleres y *drilling sessions* con profesionales de prestigio, emprendedores de éxito representantes de todos los sectores de las industrias culturales y creativas.
- Bolsa de mentores específica de las artes audiovisuales que monitorizará el desarrollo de los proyectos:
  - Cesar Peña (Lab RTVE)
  - Alejandro Florez (Discovery Channel)
  - Equipo de Metrópolis (RTVE) capitaneado por María Pallier
  - Joana Carrión (All the Kids Entertainment)
  - Josean Boada del Blanco y Ruth Martínez (Shine Iberia)
  - Equipo de Greenpeace, capitaneado por Cristina Castro
  - Yolanda Pividal (Cineteca)
  - Pablo Viñuales (Factoría Cultural)
- Asesores de Factoría con especial vinculación a las artes audiovisuales:
  - Pablo Viñuales, **Coordinador de la primera edición de EmprendeMedia.**
- Módulos de formación específicos para la gestión de proyectos en el sector.

## 5. Fechas de la convocatoria

La convocatoria está abierta del **14 de julio al 17 de septiembre de 2017 a las 23.59h** (hora peninsular española).

La selección de los proyectos se realizará entre los días 18 y 22 de septiembre de 2017. Los resultados de la selección de proyectos se comunicarán del 25 al 29 de septiembre de 2017.

## 6. Cómo participar

Para presentarse a la convocatoria es necesario entrar en el [Formulario de Inscripción](#) completarlo y adjuntar **en un sólo archivo** el dossier del proyecto y el CV de los integrantes.

Los proyectos que no adjunten la documentación necesaria en un solo archivo o no rellenen el formulario con la información requerida no accederán al proceso de selección.

## 7. Duración

El programa de residencia tiene una duración de 6 meses desde el 2 de octubre del 2017 hasta el 31 de marzo de 2018.

Transcurridos seis meses, el emprendedor becado podrá seguir residiendo en Factoría Cultural por otros seis meses al 50% de la cuota general.