

PROYECTO
FENIX

Promoción Transfronteriza de la Arqueología Industrial

MEMORIA



Edita: Concejalía de Innovación, Fomento y Desarrollo Tecnológico.



Esta memoria del Proyecto FENIX pretende ser un resumen de las actividades que se han realizado enmarcadas en un exitoso proyecto de innovación con el cual se ha pretendido poner en valor la cultura del emprendimiento, la arqueología industrial y la cooperación transfronteriza. Tres elementos de gran importancia para realzar valores culturales y etnográficos, pero sobre todo para fomentar la cultura de la innovación en nuestro municipio, además con una participación activa de los ciudadanos.

Y es que, la innovación es uno de los elementos que nos ayudarán a conquistar el futuro en un mundo globalizado y en el que el valor añadido viene de la I+D+i, por eso, todo lo que sea su fomento nos ayudará a ser más competitivos para afrontar los retos del mañana.

Con el proyecto FENIX se ha abordado esa innovación desde múltiples ópticas, tanto públicas como privadas, lo que ayuda a crear unas bases favorables para el desarrollo de la cultura del emprendimiento. Este programa ha sido un punto de encuentro entre los ciudadanos, las empresas y las instituciones públicas, como el ayuntamiento, lo que siempre es positivo de cara a sumar esfuerzos e ideas.

Como alcaldesa de Cáceres es una satisfacción el trabajo desempeñado para poner en marcha un modelo de promoción conjunta del patrimonio arquitectónico industrial, en el que se ha conjugado el pasado con nuevas formas y usos culturales, turísticos, empresariales y medioambientales, todo ello bajo el paraguas de la colaboración con la vecina Portugal.

Este trabajo en equipo con el país luso es algo vital para el desarrollo de los pueblos, puesto que son más las cosas que nos unen que las que nos separan. Por eso, no puedo terminar estas líneas sin destacar el apoyo y la colaboración de los otros socios transfronterizos de este proyecto FENIX como son la Cámara Municipal y la Fundación Robinson de Portalegre, que junto a Cáceres han dado luz a una idea que todavía tiene mucho que aportar a la ciudadanía

Elena Nevado
Excm. Sra. Alcaldesa de Cáceres

Sumario

El Proyecto Fénix

¿Qué es el Proyecto Fénix?

Localización

Objetivos

Actividades

La Cultura dentro de Fénix

Acciones de Fundación Robinson

La Innovación dentro de Fénix

Diseño y desarrollo del Plan Transfronterizo de Promoción de la Arqueología Industrial

La Factoría de la Innovación

Espacio virtual y Colaborativo (Fdl2.0)

Xtrelan 2009

Congreso de Ciudades Creativas

Urban Screens

Alfabetización Tecnológica

Abilidade

Acceso biométrico

Cityzen Cáceres

Boletines informativos

Vídeo promocional

El futuro: Fénix RIEP



EL PROYECTO
FÉNIX

● ¿Qué es el Proyecto Fénix?

El fénix era un ave fabulosa que se consumía por acción del fuego cada 500 años, para luego resurgir de sus cenizas, renacer y crearse a sí mismo. Con este mito, como fuente de inspiración, los Ayuntamientos de Portalegre (Portugal) y Cáceres (España) diseñaron un proyecto que promueve la creatividad y la innovación empresarial en tiempos de grandes cambios para nuestra economía y nuestra sociedad.

A través de él, las ciudades de Portalegre y Cáceres, aliadas naturales en la cooperación transfronteriza, se han propuesto la recuperación de dos grandes espacios industriales. En Portalegre, la reconversión y puesta en valor de la antigua fábrica de corcho en un gran centro cultural de amplia relevancia en el Portugal interior. En Cáceres, la reconversión de las minas y fábrica de Aldea Moret en un gran centro de la innovación de Extremadura.

El Proyecto Fénix, cofinanciado por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional dentro del Programa Operativo de Cooperación Transfronteriza España-Portugal 2007-2013, está concebido como un oportunidad para el renacimiento de un gran espacio degradado, pero vital, para entender el Cáceres del

siglo XX, Aldea Moret y su industria minera de la fosforita. Como elemento vital de la aldea-laboratorio ALDEALAB se desarrolla la Factoría de la Innovación. Un entorno para imaginar e innovar donde las organizaciones puedan desarrollar procesos de innovación constante con recursos humanos y materiales de vanguardia.

El presupuesto aprobado para la ejecución de este proyecto es de un millón doscientos mil euros, de los cuales la ayuda FEDER concedida asciende representa el 75 %. Este presupuesto se distribuye entre el Municipio de Cáceres, beneficiario principal, que ha contado con un millón de euros para el desarrollo de sus acciones; y la Fundación Robinson, que ha contado con doscientos mil euros. La Cámara Municipal de Portalegre ha participado también en el proyecto, aunque únicamente como observador, sin aportación económica.

Las organizaciones más emprendedoras, innovadoras y creativas han de ser capaces de encontrarlas oportunidades que les lleven al éxito, y éste solo puede alcanzarse con el desarrollo de nuevas ideas para acometer los negocios. La crisis es un renacimiento durante el cuál nos reinventamos. Fénix re-



presenta así una oportunidad para quienes quieren conocer o aportar experiencias creativas e innovadoras de emprendimiento empresarial en los sectores emergentes, pues solo quienes quieren ver las oportunidades las encontrarán.

Fénix es un proyecto de Cooperación Transfronteriza que une dos ciudades Portalegre y Cáceres a través de dos espacios patrimoniales de gran importancia en arqueología industrial y su regeneración. La Fundación Robinson en Portugal, antigua fábrica de corcho se ha convertido en un

interesantísimo espacio cultural y el poblado y complejo minero de Aldea Moret, en nuestra ciudad, que se ha transformado en un espacio de innovación económica y empresarial. Lo que en el siglo pasado fue una mina de fosfatos en este será una mina de innovación y nuevas oportunidades.

El poblado y complejo minero-industrial de Aldea Moret es el lugar donde se encuentra el corazón del Proyecto Fénix, la Factoría de la Innovación. Al ya conocido Edificio Embarcadero, se suma Garaje 2.0, edificio que albergaba una de las antiguas naves mineras. Espacio concebido como centro neurálgico de empresas innovadoras, ofrece salas para profesionales que fomentarán la formación permanente, el intercambio de impresiones y la generación de nuevos negocios. La Incubadora, sala de desarrollo de nuevos modelos de negocios o productos; Sala Naranja, un espacio para trabajar en pequeños grupos; Neurona Café, un entorno colaborativo y lúdico para el intercambio de ideas; Mediateca o área de recursos para innovar y Cocina, una sala donde se formará en innovación y creatividad a través de la cocina, además de un lugar para el desarrollo creativo de cocineros profesionales.

● Localización

El ámbito de actuación del proyecto comprende la franja fronteriza de Cáceres y Portalegre.

Portalegre es una ciudad capital del distrito del Alto Alentejo, sede de Diócesis, de Concejo y de Comarca. Ocupando una superficie de 448 km²; el Concejo de Portalegre se encuentra situado en una altiplanicie septentrional entre la Sierra de San Mamede y la Sierra de la Peña, teniendo simultáneamente características de las verdes zonas altas y de la planicie alentejana. De acuerdo como los censos de 2005, el concejo posee 26.780 habitantes. Lugar histórico de paso de rutas comerciales –puerto seco- su nombre se deriva de la conjunción de Puerto con Alegre, dada la belleza envolvente de su paisaje. El Concejo está compuesto por 10 feligresías, siendo 8 rurales. Las dos feligresías urbanas concentran una población de 16.589 habitantes.

En pleno centro “cultural” de la ciudad de Portalegre, se encuentra el Espacio Robinson. Cerca de 8 Has. de “vacío urbano” dejados por la transferencia de la Fábrica de Corcho al Parque Industrial, en un terreno situado en una importante área de desarrollo de la ciudad y con una área significativa construida, constituida en su mayoría por hangares, almacenes y talleres, además del edificio principal que define el frente de la Plaza de los Obreros.

Incluida en una compleja iniciativa para frenar la dis-

persión hacia la periferia, el Municipio de Portalegre, emprendió, junto con los socios de la Fundación Robinson, un programa de rehabilitación de las instalaciones de la antigua fábrica, lo que, además de recuperar su vinculación histórica con la ciudad, propone redefinir las funciones de los diversos edificios que constituyen sus instalaciones, aprovechando esta gran superficie construida existente para recibir las instalaciones que la ciudad precisa.

El Plan de recalificación y de desarrollo del Espacio Robinson se refiere a un área de cerca de 8 Has., limitada por la propia ciudad y que el crecimiento urbano termino por rodear. Este hecho fue esencial para la definición de las premisas del Plan, por la creación de unidades de carácter urbano portagonizadas por la abertura de una nueva trama urbana y por la introducción de elementos como plazas, paseos y equipamientos que van a permitir la articulación entre los edificios de la Fundación y el tejido urbano existente, ambos dotados de una fuerte identidad.

Por su parte, el término municipal de **Cáceres** es el mayor de la provincia y tiene 176.849 Has. Por la posición geográfica en la que se encuentra y por las enormes dimensiones del mismo, existe una gran

diversidad en los tipos de paisajes que se presentan. La riqueza faunística y paisajística del sur del término, coincidiendo con las estribaciones más orientales de la Sierra de San Pedro, así como con parte de la Sierra de Montánchez, se complementan con otros espacios distintos al norte del mismo. La mayor parte del término municipal está dominada por una orografía alomada, característica de la penillanura Trujillano-Cacereña, presentando, al mismo tiempo y a diferencia del espacio anterior, un tipo de suelos y un aprovechamiento agrícola-ganadero que difiere enormemente.

La ciudad es hoy un eje vertebrador del territorio provincial en muchos aspectos de la economía y de la cultura. Tanto por su ubicación física, como por las atribuciones administrativas y de servicios, ejerce como centro de comunicaciones y centro funcional de la mayor parte de la Provincia de Cáceres y parte de Badajoz. La influencia que ha ejercido en la mayor parte de los municipios del entorno ha permitido incrementar su actividad económica y ha posibilitado un crecimiento económico continuado desde principios de siglo. Además, la amplia presencia de la Universidad de Extremadura ha venido a diversificar la importante participación de la ciudad en las actividades socioeconómicas de la región.

El área de influencia del proyecto recorre el eje de conexión entre Cáceres y Portalegre a través del itinerario compuesto por la CN-521/N-246/IP-2, el cual, es uno de los tres ejes viarios que, en sentido esteoeste, articula el territorio de la Subregión Extremadura/Centro/Alentejo. Este eje tiene una importancia estratégica, tanto por enlazar las capitales de Cáceres, Beira Interior Sul y Alto Alentejo como por estructurar un territorio frágil de débil densidad. Sin embargo, presenta unas condiciones operativas de bajas prestaciones tanto por su trazado como por su sección insuficiente.

Tanto en Extremadura como en el Alentejo hay pocas muestras de arqueología industrial. Quizá por eso, sea un patrimonio, que, aun existiendo, no se haya intentado valorizar si no en fechas muy recientes.

Portalegre y Cáceres parten de un mismo principio de desarrollo: el convencimiento de que la cultura y el conocimiento no constituyen sólo un patrimonio “silencioso” y privado de determinadas clases sociales. Por el contrario, representan un formidable medio de intercambio, de aprendizaje, de promoción y de desarrollo de la urbe.

La implementación de un tipo de estrategia que vin-

culle Patrimonio y Cultura, ya no es entendida ni en Portalegre, ni en Cáceres, como una actividad pública o privada sólo generadora de gastos. Por el contrario, se asume su potencial como factor de des-

arrollo local y como un sector generador de un empleo basado en la creatividad, en la cualificación, la innovación y en la producción de especificidades en el ámbito local y regional

● **Objetivos**

GENERAL

-Obtener un modelo innovador de promoción conjunta del patrimonio arquitectónico industrial, que conjugue la preservación del acervo existente, con nuevas formas y usos culturales, turísticos, empresariales y medioambientales.

ESPECÍFICO

-Preservar, conservar y divulgar el patrimonio industrial.

-Recuperar la memoria histórica cultural de los espacios de intervención: tecnopolis transfronterizo
Implementar las iniciativas de promoción con la integración de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

-Fomentar el touring cultural transfronterizo

-Potenciar el conjunto como un centro de excelencia de la innovación cultural, social y económica para todo el territorio.

-Convertir los conjuntos industriales en elementos dinamizadores del desarrollo local ligado al turismo, la cultura y el patrimonio.

● **Actividades**

- Diseño y Desarrollo del Plan Transfronterizo de Promoción de la Arqueología Industrial

- Incorporación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, tanto a los espacios, como a la Innovación y la Cultura.



**LA CULTURA DENTRO DE
FÉNIX**

● Acciones de Fundación Robinson

Tanto Cáceres como Portalegre parten de la indentificación de patrimonios de relevancia pública susceptibles de ser recuperados y promocionados para dotar con servicios culturales de calidad que puedan servir de motor al desarrollo de la región.

Foram adquiridos diversos materiais, às empresas Bricoalegre, Mini Preço, Maxmat, entre outras, no âmbito dos trabalhos de conservação e restauro efectuados pela técnica Laura Romão.

CALVÁRIO
Óleo sobre madeira;
talha dourada
Séc. XIX

**RESPLENDOR DO SAGRADO
CORAZÃO**
Madeira Policromada e Dourado
Séc. XVIII/ XIX

RESPLENDOR
Madeira Policromada e Dourada
Séc. XVIII



CRUZ DE ALTAR

Madeira Policromada e dourada
Séc. XVIII

SANTO ANTÓNIO

Terracota Policromada
Séc. XVIII

SAGRADO CORAÇÃO DE JESUS

Madeira Policromada e dourada
Séc. XIX

CRUZ DE ALTAR

Madeira Policromada
Séc. XVII/ XVIII

CALVÁRIO

Madeira Policromada e cortiça
Séc. XVIII / XIX

MENINO JESUS (SENHOR DO MUNDO)

Madeira Policromada
Séc. XVIII / XIX

BANDEIRA DE CONFRARIA DE DUPLA FACE

S. Miguel / Fé, Esperança e Caridade. Madeira
Policromada e Dourada. Séc. XVIII

SAGRADO CORAÇÃO DE JESUS

Madeira Policromada e dourada
Séc. XVIII / XIX

SACRÁRIO

Madeira Dourada
Séc. XVIII



PORTA DE SACRÁRIO

Madeira Policromada e dourada
Séc. XVIII

SÃO FRANCISCO

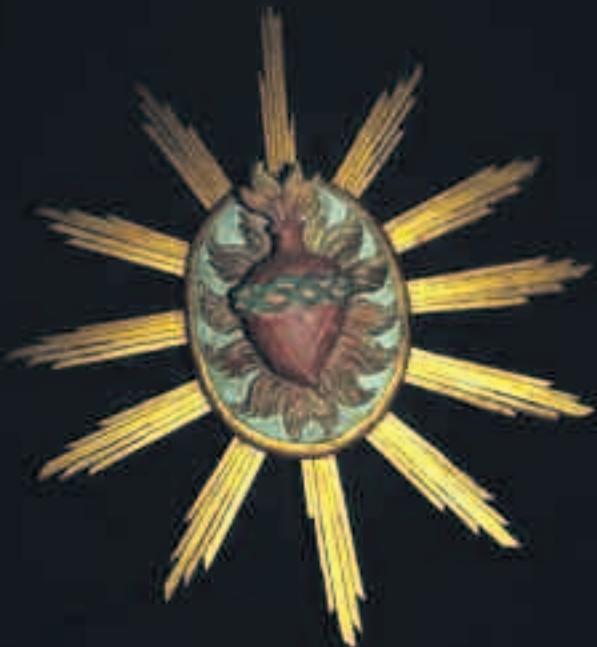
Madeira Policromada
Séc. XIX

CASTIÇAL

Madeira Dourada
Séc. XIX

CRISTO CRUCIFICADO

Madeira Policromada
Séc. XVII



Foram adquiridos 3 desumidificadores, à empresa Manutan, dado que edifício onde está instalada a Coleção Sequeira, não sofreu qualquer tipo de adaptação para receber em reserva uma coleção composta essencialmente por peças em madeira, muito vulneráveis à humidade. Os valores de humidade relativa nestes espaços encontram-se muito elevados, na ordem dos 90%, sendo deste modo fundamental a aquisição de três desumidificadores – dois para a “sala dos Cristos” e outro para a “sala da talha”.

Foram adquiridos 2 armários à empresa Quimóveis, para instalação do material de conservação e restauro.

Serviços na área de Coordenação Científica e do Projecto Robinson: proposição de programas integrado de gestão de vivências culturais da cidade de Portalegre com o Espaço Robinson: coordenação do plano e programação museológica do Espaço Robinson; programação, implementação e desenvolvimento do projecto para o espólio museológico móvel (coleção de arte sacra).

Classificação e lançamentos dos documentos referentes aos trabalhos efectuados no âmbito da referida candidatura.

“Conservação e Restauro do Manto de São Pedro”:





“Documentação do Espaço Robinson através de linguagem fotográfica”:



Por el socio Fundación Robinson, se han desarrollado, entre otros, los siguientes trabajos en el ámbito del proyecto:

- Prestación de servicios en el área de la coordinación científica y del proyecto Robinson;
- Servicios del fotógrafo Nuno Fevereiro para la reproducción documental de la Fundación Robinson.
- Adquisición de diferentes materiales y equipamiento para el Centro de Conservación y Restauración.
- Restauración y conservación de un manto de la imagen de San Pedro.
- Servicios de investigación de la historia de la actividad industrial de la familia Robinson y de la Fábrica Robinson como base para la recalificación patrimonial del Espacio Robinson.

Fundación Robinson, ofreció también la posibilidad, con motivo del “IV Día Robinson” de visitar la Fábrica Robinson, para conocer la situación en la que se encuentra la creación del espacio público de Cultura de Excelencia y, con motivo de la celebración en septiembre de 2010 del “IV Día Robinson”, se desarrolló un Seminario denominado “Patrimonio Arquelógico Industrial - Fábricas, Patrimónios, Museus”.

La Camara Municipal de Portalegre, participó como observador junto con la Fundación Robinson.



LA INNOVACIÓN DENTRO DE FÉNIX

DISEÑO Y DESARROLLO DEL PLAN TRANSFRONTERIZO DE PROMOCIÓN DE LA ARQUEOLOGÍA INDUSTRIAL

La Fundación Robinson, la Cámara Municipal de Portalegre, y el Ayuntamiento de Cáceres, tienen una larga tradición de cooperación, especialmente en los últimos cinco años.

Este conocimiento mutuo, y la cooperación concomitante de estas instituciones, ha permitido analizar la estrategia de desarrollo colaborativo que se pretende conseguir.

Así como el factor industrial supuso el primer nexo entre las iniciativas emprendidas por Moret y Robinson dos siglos antes, generar, compartir y promocionar conocimiento es la base del Plan Transfronterizo de Promoción de la Arquitectura Industrial (PTPAI). Se trata de gestionar el conocimiento para poner en valor la Arqueología Industrial, generar Industrias del Conocimiento, donde anteriormente existieron Industrias de la Materia.

Si miramos hacia el entorno transfronterizo, la implantación de estas Industrias del Conocimiento supone analizar dicho entorno para que éste sea fuente de información que podamos aprovechar para establecer la materia prima de dichas industrias. Si anteriormente fueron el corcho y los fosfatos, ahora es evidente que la materia prima se centra en la Cultura y la Innovación.

Con respecto a la Cultura, la Fundación Robinson, junto con la Cámara Municipal de Portalegre, puesto que tienen una gran tradición en todo aquello que supone expresión y promoción cultural, liderarán las acciones que se desarrollarán

dentro del PTPAI, tanto las desarrolladas en Portugal, como las que se realicen en España, generando un verdadero espacio de interacción.

La desaparición de patrimonio edificado ha sido una constante en los últimos años, pero no hay duda que uno de los más importantes ejemplos de esta destrucción han sido los bellísimos edificios industriales, muchos de ellos emblemáticos y reflejo de una época de desarrollo industrial de las ciudades.

Ante esta realidad queremos mostrar y sensibilizar, debatir y reflexionar sobre el modelo arquitectónico, espejo de un tiempo en que el proceso de industrialización estaba incluido o agregado al espacio urbano o natural.

La intervención del edificio Embarcadero, situado en Aldea Moret, está presente en esta exposición como un ejemplo de buenas prácticas de arquitectura en la recuperación de vacíos urbanos industriales.

El Garaje 2.0, centro de empresas innovadoras, cuya sede es una de las antiguas naves mineras, es un claro ejemplo. El Ayuntamiento de Cáceres, es por tanto el coordinador de las acciones de Innovación que se establecerán en el PTPAI.

Así como la elaboración de las diferentes materias primas dan lugar a diferentes productos, en nuestras industrias del conocimiento, el trabajo en materia cultural y de innovación, generará múltiples productos turísticos, empresariales, sociales, patrimoniales, de desarrollo, etc.

Aunque el ámbito del Proyecto Fénix se extiende a toda la zona minera de Aldea Moret, la sede física de la Factoría de la Innovación se encuentra en el edificio Garaje 2.0 y está integrada por una serie de Salas de usos innovadores (Sala Blanca, Sala Naranja, Sala Business Games/Mediateca, Neuronacafé, Demolab, Sal-on, Cocina, Sala de la Imaginación) y una zona de administración, cuya implementación y puesta en funcionamiento es objetivo fundamental del proyecto.

INCUBADORA

Sala de desarrollo de nuevos modelos de negocios/productos

SALA BLANCA

Sala de aislamiento perceptivo

SALA NARANJA

Espacios para trabajo en pequeños grupos: sesiones de creatividad, investigación de mercado, testeo de producto...

MEDIATECA

Área de recursos para innovar

NEURONA CAFÉ

Entorno colaborativo y lúdico para el intercambio de ideas

DEMOLAB

Sala de exposición fija y móvil de testeo para nuevos productos

SALON (multiuso)

Open Office para cursos, conferencias, meeting y summit. Show room

COCINA

Formación en creatividad e innovación a través de la cocina. Sala para el desarrollo creativo para cocineros profesionales (Show Cooking)

SALA IMAGINACIÓN

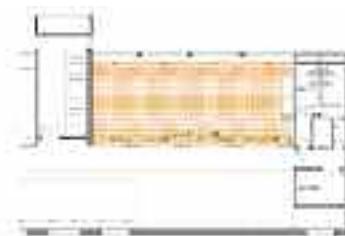
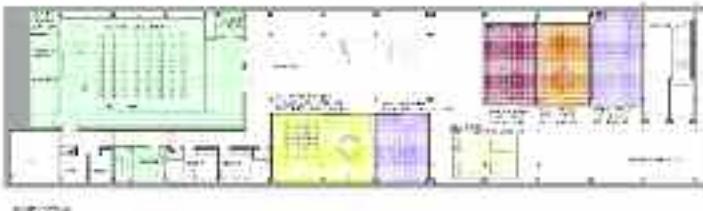
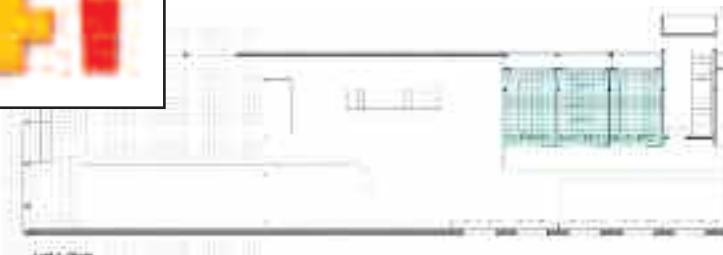
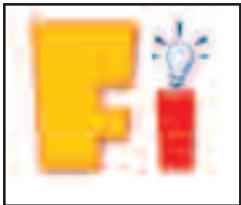
Sala estimulación perceptiva

BUSINESS GAMES**Sala de simulación empresarial**

Tanto el Espacio Robinson, como la zona minera de Aldea Moret se convertirán en contextos donde las personas tengan la oportunidad de desarrollar, aprender y compartir creatividad e innovación, de forma que se convertirán, mediante la gestión compartida, en:

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







**LA FACTORÍA DE
INNOVACIÓN**

“

El lunes 16 de mayo a las 19h en el edificio Embarcadero tuvo lugar la presentación de La Factoría de la Innovación perteneciente al Proyecto Fénix, enmarcado en el Programa Operativo de Cooperación Transfronteriza España – Portugal 2007-2013, y cofinanciado por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional ES.

La Factoría de la Innovación, cuyo centro neurálgico está en el edificio Garaje 2.0, está concebida como un centro de tecnificación y alto rendimiento en innovación estando orientada al desarrollo de proyectos empresariales y al alojamiento de empresas.

La presentación incluyó un sketch con actores y actrices que abordaron con situaciones y preguntas cuáles son las posibilidades que puede ofrecer un espacio de vanguardia e innovación como éste.

Los participantes pudieron exponer cuáles son sus expectativas, necesidades, aportar propuestas y explorar todas las oportunidades que puede ofrecerles La Factoría de la Innovación en el Garaje 2.0.

”



La Factoría de la Innovación es un espacio concebido como la semilla de la innovación, la experimentación, la transferencia de conocimiento y la creatividad.

Se concreta en una cartera de servicios dirigida a emprendedores con talento y organizaciones consolidadas que desean dar un salto cualitativo en la innovación, receptivos al uso intensivo de su capacidad creativa para impulsar sus proyectos y también para empresas que buscan un valor añadido que les ayude a posicionarse en un mercado crecientemente globalizado y especializado, en el que la competitividad pasa por la colaboración.

Proyecto

Fénix tiene como objetivo de promoción conjunta industrial que conjugue turísticos y medioambiente

De naturaleza tran
Ayuntamiento de Cádiz

como socios actual

Fénix

vo obtener un modelo innovador
a del patrimonio arquitectónico
e usos empresariales, culturales,
entales.

sfronteriza, cuenta con el
eres, y la Fundación Robinson
ndo la Cámara Municipal de

ACTIVIDADES



DEMOLAB

Un espacio permanente y móvil de interacción entre empresa y cliente. El usuario probó y testeó productos innovadores. Estuvo abierto a visitas de grupos.

Sus objetivos fueron generar feedback entre cliente y empresa, investigar sobre las preferencias del consumidor, conceptualizar un museo 2.0 de nuevos productos o tecnologías de la sociedad.

La actividad partió de una Exposición de ingenios e innovaciones extremeñas en distinto grado de desarrollo. La fuente para la selección de proyectos salió del proyecto Wiki puesto en marcha por la escuela de ingenierías de la UEx, el colegio de ingenieros de Badajoz y Fundecyt. Dentro de la exposición, el público pudo dar su opinión sobre los productos expuestos mediante un sistema de votación por tarjetas con las que además de votar pudo dejar sus comentarios y sugerencias.

SHOW ROOM TENDENCIAS

Un espacio abierto para socios y empresas con la finalidad de presentar productos de alto contenido innovador en un ambiente óptimo de comunicación al público.

Innovación y comercio

Pasión y talento; talento y pasión. Estas son las dos claves que hacen tan importante la innovación en el comercio. Porque la innovación no es sólo una acción, sino una actitud y, con esfuerzo, la actitud innovadora se puede desarrollar.

Pero, ¿qué es innovación y, concretamente, qué es innovación en el comercio? Un comercio innovador aplica nuevas ideas con éxito, generando o encontrando ideas, seleccionándolas, implementándolas y comercializándolas, con el objetivo de adaptarse a las necesidades de la clientela en términos de producto, comunicación, servicio y/o marca. Pero también es el comercio con capacidad de atraer, de retener, de ser recordado y de emocionar.

De nuevo, parece que el comercio innovador es el que aplica el talento con pasión y eso, de nuevo, es una actitud.

Tendencias innovadoras en turismo

El objetivo del taller fue presentar nuevas tendencias en turismo y debatir sobre cómo se podrían aplicar estas tendencias en el desarrollo turístico de Cáceres. La presentación inicial consistió en la ponencia de un experto en turismo que explicó las nuevas tendencias del sector y las implicaciones que tienen estos nuevos modelos en la gestión de las destinaciones.

Submarine

El objetivo del taller fue motivar a las empresas, tanto de los sectores tradicionales como aquellos que se encuentran en desarrollo (audiovisuales, creativas, de conocimiento, etc.), para no sólo innovar en productos o servicios sino para buscar nuevos modelos de negocio que permitan que las buenas ideas no se pierdan.

El Taller fue conducido por Pep Torres.



COCINAR EN INNOVACIÓN

Personas expertas en innovación junto con cocineros y cocineras profesionales.

Innovemos cocinando

Fue un taller que tuvo por objetivo la innovación en equipo a través de la cocina. En este sentido, mediante estas actividades relacionadas con la cocina se pretendió romper con la asociación de la innovación a la actividad científica, de manera que consiga transmitir a los participantes que la innovación se puede incorporar a cualquier actividad.

Taller de cocina innovadora

Este taller se centró en la realización de tapas creativas.





INNOVATION PARTNER

Este programa pretendió ayudar a jóvenes creativos a encontrar financiación para sus proyectos y generar un networking de empresas y emprendedores con voluntad de para financiar ideas e innovaciones.

¿Cómo conseguir crowdfunding? Algunas experiencias de éxito.

Con esta acción se pretendió sensibilizar y difundir un modelo de emprendimiento innovador para determinadas ideas de negocio.

El modelo Crowdfunding consiste en conseguir financiación para desarrollar una idea empresarial mediante la suma de pequeñas o micro aportaciones, y que gracias a la eclosión de las redes sociales online supone una vía de potencial financiación al alcance de casi todo tipo de empresas. El ponente fue Platoniq.

Círculo de inversores: presentación de proyectos innovadores a inversores

Se trató de un evento en el que los emprendedores/innovadores presentan a posibles inversores sus proyectos. Lo que se quiso es establecer un punto de encuentro para que se conozcan empresarios, emprendedores e inversores y se puedan generar alianzas.

El encuentro se dividió en un espacio de presentación y en un espacio de diálogo. El resultado final condujo a que cada innovador consiguiera una agenda de contactos.



SHERPA JOINT VENTURE

La proximidad no es garantía de éxito. Esta posibilidad mejora con la ayuda por parte de expertos para la unión temporal de empresas con el fin de desarrollar de manera más eficiente proyectos innovadores.

Encuentro Innovating Turismo

El turismo es un sector que puede generar mucha riqueza y ocupación para el conjunto del territorio. No obstante, para aprovechar todo este potencial y garantizar que todos los estamentos se benefician de esta actividad es indispensable conseguir un elevado

grado de coordinación y colaboración, tanto entre agentes públicos y privados como entre los diferentes sectores económicos. En este sentido, cabe añadir que las principales innovaciones que se están produciendo en materia de turismo surgen de la propia colaboración en el territorio y esa jornada permitió desarrollarlo.

Clasificados web, busco solución

Se trata de una página de clasificados on-line, en la que, por un lado, unas empresas publican problemas o necesidades de diferente tipología y, por otro, otras empresas les ofrecen soluciones, generando así un espacio de encuentro, conocimiento y alianzas.



EL GRANERO

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

Curso on-line de análisis financiero avanzado

El objetivo general de este curso fue dotar a los/las alumnos/as de los conocimientos avanzados del análisis económico-financiero, así como aportar instrumentos de apoyo (hoja de cálculo) al análisis económico-financiero de la empresa.

Curso on-line de creación de empresas

El objetivo principal de este curso consistió en que las personas que lo completasen sean capaces de realizar una primera evaluación de su idea empresarial. Paralelamente a este objetivo general, se pretenden alcanzar ciertos objetivos secundarios que, de forma conjunta, facilitarán la consecución del objetivo principal.

Curso on-line de análisis financiero básico

El objetivo general de este curso fue dotar a los/las alumnos/as de los conocimientos básicos del análisis económico-financiero, así como aportar instrumentos de apoyo (hoja de cálculo) al análisis económico-financiero de la empresa.



Curso on-line de documentos empresariales

El objetivo principal de este curso fue conseguir que el/la usuario/aria aprenda en pocos minutos los contenidos de un documento empresarial. Las pastillas son adecuadas para cualquier persona que necesite conocer y utilizar documentos empresariales.

Curso on-line de técnicas de venta: la venta consultiva

El objetivo general de este curso fue formar y practicar competencias de relación interpersonal variadas de relación con el cliente: desde las competencias de comunicación escrita hasta las de relación interpersonal.

Los módulos contuvieron vídeos con situaciones de venta (correctas e incorrectas) que el usuario deberá analizar. Al finalizar la teoría, el usuario deberá enfrentarse a unos casos (también en formato de vídeo) que podrán resolver a través de un dispositivo móvil (PDA, teléfono móvil, etc.)

Curso on-line contabilidad de costes para PYMES

El objetivo general de este curso fue mejorar los conocimientos en gestión de costes y presupuestos de todas aquellas personas que intervienen en la gestión (mandos intermedios, técnicos/as administrativos/as contables, etc.) de las PYMES y microempresas.

Tu negocio en 2.0

El taller estuvo destinado especialmente a las empresas de conocimiento y de base tecnológica, así como del sector creativo, aunque su interacción con las empresas tradicionales enriquecerá el taller. Extremadura y Alentejo. El objetivo fue proporcionar los conocimientos de e-marketing aplicables en el ámbito de la empresa.





OPEN INNOVATION

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

¿Publicidad cara? ¿Acaso no conoces las 2.0?

Hoy por hoy, si una empresa no se comunica no existe. Para “vender” mejor su empresa no son necesarias campañas en radio y televisión, páginas a todo color en grandes periódicos, gran formato de impresión en vallas, etc. Con Internet como herramienta no tiene por qué seguir siendo así. Cada empresa, por

pequeña que sea puede obtener mejores resultados si activa su comunicación mediante redes 2.0.

Cómo comunicarte con un blog. Bitácoras de diseño y tendencias.

Las bitácoras son un método sencillo, barato y útil para la comunicación con cualquier cliente o posible usuario.

Este taller versó sobre la creación de Blogs y la utilidad de sus contenidos para crear tendencias. Cada participante hizo su propio blog a partir de las instrucciones y recomendaciones de los talleristas. Cada participante portará una idea de negocio o tendencia para su blog temático.

Comunicando tu negocio

Con este taller se pretendió que cada participante aprendiera nociones de creatividad aplicada al diseño y la personalización de productos. Además tuvo un componente relacionado con las Web 2.0 como herramienta para encontrar nuevas vías de negocio on line a partir de actividades creativas y producción de elementos de comunicación.

Diseño en tus productos, éxito en tu comercio

Este taller resaltó la labor creativa en el contexto del diseño y la diversificación de producto. Se dinamizó una jornada de aprendizaje de elementos que faciliten la publicación de contenidos provenientes de las pequeñas empresas, autónomos y asociaciones, con un nivel gráfico y de atracción convincente. Se trató de diseñar más para vender más.

Claves para presentar tu idea

El objetivo del taller fue convocar a aquellos proyectos empresariales, que fueron seleccionados para participar en el Círculo de Inversores, para darles las pautas y claves sobre como han de preparar la presentación de su idea empresarial.





Sergio Arzeni, antiguo secretario particular del primer ministro Aldo Moro, autor de Capire Europa y actual administrador principal de la OCDE en París, ha sido, durante los últimos años, uno de los mayores impulsores de las políticas de creación de empleo entre los miembros del club de los países ricos.

THINKING BY DOING TANK

Gurús internacionales y residentes, junto a personal experto desarrollaron la implantación de innovaciones en foros de análisis y perspectiva. Espacio abierto de comunicación en el cual los usuarios aprendieron de las experiencias de los casos nacionales e internacionales.

Innovating: Industrias Creativas, TIC y sector tradicional

Se llevó a cabo un proceso entre empresas Innovating del sector de las industrias creativas (diseño gráfico, diseño industrial, audiovisual, artes escénicas edi-

ción, etc.) y las TIC, y un sector de empresas tradicionales. En varias sesiones.

Internacionalización. ¿Por dónde comenzar?

Sergio Arzeni impartió este taller. Se buscó proporcionar una visión integral y práctica de aspectos fundamentales de la operativa internacional de la empresa: selección de mercados, preparación de ofertas, adaptaciones necesarias del producto/servicio, determinación de precios, financiación de las operaciones, trámites y documentos, etc.

COACHING

Programas de orientación personalizada por personas expertas y consultores en innovación. Proceso interactivo y transparente mediante el cual el coach y los grupos implicados en proyectos de innovación buscaron el camino más eficaz para alcanzar los objetivos utilizando sus propios recursos y habilidades.

Aprende a vender tus ideas: análisis y selección de proyectos/ideas

Se trató de sesiones de coaching con un experto para presentar y vender las ideas que los emprendedores presenten, es decir, coaching en conceptualización del producto y marketing. Durante esta primera sesión de coaching se analizó con el emprendedor el proyecto y se elegirá cuales de los proyectos són más viables, para seguir haciendo



sesiones de coaching y acabar presentándolo en el Círculo de Inversores que se celebrará más adelante.

Coaching personalizado para crear y consolidar tu empresa

Coaching presencial en el que un experto ayudó al emprendedor/empresario a definir/redefinir su plan de negocio y el plan de acción correspondiente para llevarlo a cabo.

Coaching financiero

Sesiones de Coaching con un experto para analizar las necesidades de información financiera y las necesidades económico-financieras de la empresa y proponer soluciones para mejorar el ámbito financiero de las empresas.

Aprende a vender tus ideas El objetivo de estas sesiones fue trabajar las presentaciones de los proyectos empresariales seleccionados (acción 43) para participar en el Círculo de Inversores.

Coaching en marketing y estudios de mercado

Un coaching presencial en el que un experto en marketing ayudó a los emprendedores y empresas de nueva creación a diseñar y poner en marcha un estudio de mercado adecuado para su producto o servicio con los datos que aportaron el participante y aquellos que estuvieron disponibles en la red.



IDEAS GYM

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

7 estrategias básicas de creatividad e innovación

El taller explicó cuales son las 7 estrategias básicas de creatividad y la innovación, es decir:

- ZEN: tiempos y espacios para crear
 - PO: desafiar convencionalismos
 - OPEN: innovación abierta
 - FLOW: trabajo creativo en equipo
 - EMO: emociones que innovan
 - HAPPY: entornos de pasión
 - TEAM: la fuerza de la cooperación
- Taller de formación impartido por Franc Ponti

Taller de técnicas creativas

Se explicaron diferentes técnicas de creatividad:

- Brainstorming y brainwriting
- SCAMPER
- Máscaras y provocaciones al azar
- Galería de famosos
- PMI y 3/100
- Prototipos

Durante el taller se llevaron a cabo tanto ejercicios individuales como en equipo. Asimismo se ilustró la explicación con ejemplos de empresas innovadoras y emprendedoras.

¿Cómo funciona un equipo creativo?

Se explicó como funciona un equipo creativo:

- Normas básicas del trabajo creativo en equipo
- Composición de un equipo creativo
- Competencias del/la coordinador/a
- Diseño de una sesión creativa en equipo
- Presentación de los resultados
- Proyectos de innovación
- Ejemplos de empresas que trabajan creativamente

7 movimientos para gestionar la innovación en la empresa

Se explicó cuales son los 7 movimientos para gestionar la innovación en la empresa, es decir:

- RUMBO: arquitectura de innovación
- EQUIPO: órganos de gestión
- CAMBIO: superación de barreras
- TENDENCIA: coolhunting para innovar
- CREATIVIDAD: ideas, ideas, ideas
- PROYECTO: de las ideas a las realidades
- RESULTADO: del know-how al cash flow





INNOVACIÓN SOCIAL

Dadas las características de los entornos del Espacio Robinson y Aldea Moret, era necesario un programa de investigación sobre el desarrollo de proyectos innovadores encaminados a resolver problemas de carácter social.

Encuentro Innovating Bienestar Social

Se trató de un encuentro entre agentes del sector social (asociaciones, empresas, agentes públicos, etc.) para innovar en el ámbito social, en el marco de las nuevas normativas y la realidad demográfica y económica.

INNOVATION GAMES

Se plantearon una serie de juegos de estrategia, simulación y estimulación basados en el serious play. Innovation Games permitió a grupos e individuos trabajar con mayor eficacia en la creación de ideas y productos innovadores

Hace calor

Se trata de un juego interactivo de estrategia empresarial en el que los participantes pudieron crear sus propias estrategias y competir en un contexto casi real.

PÁGINAS NARANJA

Un banco de talentos creativos e innovadores. Plataforma de lanzamiento al mundo laboral y empresarial de jóvenes con talento. Una herramienta básica para ayudar a las empresas a localizar el talento e identificarlo.

Páginas naranja

Directorio de talento innovador transfronterizo que faciliten a las empresas contactos de otras empresas o emprendedores con habilidades creativas con las que puedan aliarse para iniciar proceso de mejora o innovación. En este sentido, se trata de facilitar la conexión entre la oferta y demanda laboral de empresas y perfiles cualificados. Para ello se desarrolló una plataforma digital para gestionar esta base de datos de talentos y promoverla entre el tejido empresarial, implementada en FDI 2.0.

CENTRO DE INTELIGENCIA COMPETITIVA

Se generaron informes sectoriales sobre innovación y competitividad sectorial. Herramientas de alto valor para las empresas con una periodicidad trimestral sobre tendencias y competitividad.

Espacio web de conocimiento

Espacio en la web en el que se albergará una videoteca y una blogosfera sobre la innovación, y en el que se desarrollaran diferentes apartados con artículos como Newsletter TICs industrias creativas, tendencias, etc. Se trata de aprovechar el resto de acciones de la Factoría para dotarse de contenidos.

Coaching

Centro de Recursos

- 106
- 106
- 106
- 106

El coaching es un proceso de desarrollo personal y profesional que ayuda a las personas a descubrir sus propias soluciones y a alcanzar sus objetivos de una manera más efectiva y eficiente.

El coaching se centra en el presente y el futuro, y no en el pasado. El coach ayuda al coachee a identificar sus valores, sus fortalezas y sus debilidades, y a utilizarlos para lograr sus objetivos.

El coaching es un proceso colaborativo y no directivo. El coach no da consejos ni soluciones, sino que ayuda al coachee a encontrar sus propias respuestas.

El coaching es un proceso que puede aplicarse en cualquier ámbito de la vida, tanto personal como profesional.



Coaching

105

COMUNICAR INNOVACIÓN

Programa de formación para personal directivo y emprendedor en comunicación eficaz, que les permita ser capaces de conceptualizar las ideas, saber construir una historia con ellas y poder transmitirla con el objetivo de implementarla. Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita para la venta de productos innovadores.

Aprende a comunicar y vender tus ideas

El objetivo del taller fue mejorar habilidades comunicativas y mejorar la capacidad para comunicar efectiva y correctamente así como trabajar la imagen que se quiere dar de la empresa. Lo que se pretendió es desarrollar las habilidades imprescindibles para que un emprendedor o empresario dirija con éxito su proyecto, lo comunique y lo defienda con eficacia y proyecte la imagen adecuada en su entorno.



Story Telling: ¿Sabes contar la historia de tu empresa?

Toda marca tiene un relato, una narración, una historia que contar. No sólo consumimos productos, consumimos también marcas, historias. Es necesario evidenciar esas historias para lograr vender mejor los productos. Los relatos, son procedimientos de las marcas para “simplificar” y facilitar la relación de los productos con los consumidores.

Expresa tu idea en un video, videos que mueven ratones

Emprendedores y empresas. Se planteó como una concreción y continuación, en formatos audiovisuales, del taller “Aprende a comunicar y vender tus ideas” que fue impartido por Teresa Baró. Los/as asistentes a dicho taller, tuvieron prioridad de inscripción en este.

El objetivo del taller es que los participantes aprendieran a presentar su empresa o su idea en un vídeo. Asimismo, pretendió dar a conocer las nuevas posibilidades que ofrecen las plataformas de Internet, principalmente YouTube, para la difusión y promoción de ideas y productos.



**ESPACIO VIRTUAL Y
COLABORATIVO
FDI 2.0**

Espacio para que las empresas experimenten, mejoren y difundan sus productos y servicios relacionados con el conocimiento y la tecnología; para aprender, divulgar y utilizar nuevas formas de interacción con los clientes y otras empresas; incorporar las tecnologías en procesos de calidad y mejora de su competitividad.

La FACTORÍA DE LA INNOVACIÓN 2.0, está concebida como una Comunidad Virtual de Innovación para empresarios y emprendedores. Permite a través de internet relacionarse entre ellos y con otras firmas del resto del país y del mundo, y consolidar así sus proyectos, al mismo tiempo que practican la vigilancia de mercado y aprovecha sus recursos para emprender nuevos proyectos.

Con un enfoque prospectivo descubrirán las condiciones que se están dando en el mercado, los casos de buenas prácticas empresariales y, por lo tanto, la creación de iniciativas empresariales incluso a nivel internacional.

La Factoría de Innovación 2.0. es un Portal de referencia que recoge un fiel reflejo de las actuaciones que se llevan a cabo en ALDEALAB donde se encuentra establecida la Factoría de Innovación con carácter físico.

Además con valor añadido este Portal cuenta con una red empresarial de alto rendimiento que interactúa con la versión virtual de las Salas de la Factoría, las cuales además de las actuaciones que se llevan a cabo en el espacio Moret dispone de contenidos virtuales y aplicaciones para interactuar manteniendo el dinamismo y la difusión que se requiere.





En la actualidad están apareciendo proyectos que permiten a los usuarios no solo compartir ideas y visiones, también proponer desafíos a las entidades e instituciones para que satisfagan sus necesidades. Existe una oferta y demanda de ideas que permiten satisfacer las necesidades de unos y brindan a otros la oportunidad de desarrollar nuevos productos.

La formación en TIC permite estar a la última en tendencias, presentes en Internet y sacarle partido a toda la información disponible en la Web. Las plataformas de formación online permiten formarse sin necesidad de acudir a un centro, aumentando las posibilidades de aquellos que se encuentran geográficamente más alejados de los centros urbanos.

PLATAFORMA DE INNOVACIÓN 2.0

- Registro gratuito
- Creación de entidades
- En español, portugués e inglés
- Tablón de ofertas y demandas
- Publicar en redes sociales
- Salas virtuales tematizadas
- Mapa de usuarios y entidades
- Compartir noticias y eventos
- Boletines
- Formación online
- Wiki de innovación
- Videoconferencias
- Museo virtual
- Intercambio de mensajes
- Foros

ESPACIO DE COLABORACIÓN TEMATIZADO

Las salas cuentan con un espacio destacado y permanente en la plataforma. Cada una cuenta con una identidad propia, incluso con herramientas exclusivas. Los usuarios pueden unirse a las salas y las entidades vincularse con ellas.

QUÉ OFRECE

Las entidades pueden registrarse y ofrecer a los usuarios la posibilidad de estar informados de todos sus eventos y noticias. Las encuestas permiten conocer los gustos y preferencias de los usuarios. Las galerías multimedia permiten mostrar sus productos y el repositorio la visualización de imágenes y videos o la descarga de documentos y manuales

INFORMACION

Los usuarios y las entidades cuentan con una pla-

taforma de formación online en moodle que ofrece cursos orientados a las nuevas tecnologías. La formación en nuevas tecnologías proporciona los conocimientos necesarios para sacar el máximo partido a la plataforma y las herramientas que ofrece la Web.

SALAS VIRTUALES Y FÍSICAS

Se han añadidos además las mismas salas que se encuentran en el edificio Garaje 2.0. El proyecto acerca este edificio a todo el mundo a través de su incorporación en la plataforma, desde el que se puede realizar una visita virtual. La plataforma da así difusión de sus actividades mediante la publicación de noticias, eventos, la descarga de documentos, etc.









XTRELAN
2009

Con respecto a la opinión pública en general, la difusión del proyecto FÉNIX, a través de un evento transfronterizo como es XTRELAN, posibilitó que la información llegase a toda la población de la zona Centro/Alto Alentejo/Extremadura. Además, se establecieron contactos entre personas beneficiarias directas del proyecto, en las dos ciudades.

Se participó en XTRELAN, a través de un stand, en el que se pudo consultar información digital, no sólo sobre el proyecto FÉNIX, sino sobre las ciudades de Cáceres, Portalegre y la Fundación Robinson.

Xtrelan 2009 se celebró en el pabellón "V Centenario" (dentro del campus universitario de Cáceres), que cuenta con una superficie de 2.500 metros cuadrados.

La asistencia de participantes fue un éxito, agotando las 400 entradas una semana antes, y con lista de espera. Para crear la vasta red necesaria se contó con una electrónica de gran categoría, velocidades de red de 1Gbit y salida a Internet a través de fibra óptica, directamente conectados a la redIris (150Mb



de ancho de banda) en la zona de puestos. Se ha utilizado WIFI de alta capacidad para las zonas de talleres, stand de patrocinadores, museo tecnológico, etc.

El apoyo recibido en 2009 por parte de instituciones y empresas fue notable, lo confirman las más de 25 entidades patrocinadoras y colaboradoras que hicieron este evento posible, así como la participación de más de 30 colaboradores.

CONGRESO DE CIUDADES CREATIVAS

El Quinto Congreso de Creatividad e Innovación tuvo lugar en la ciudad de Cáceres del 12 al 14 de Noviembre de 2009 con motivo del Año Europeo de la Innovación y la Creatividad. Las entidades organizadoras entendieron que las ciudades representan un escenario inmejorable sobre el que experimentar nuevos modelos de innovación social y económica, convirtiéndolas en laboratorios urbanos donde experimentar desde la creatividad de su ciudadanía, socializando la innovación y la creación de escenarios más sostenibles.

LAS PERSONAS

Ciudades donde innovar con las personas, la creatividad como herramienta de desarrollo personal y colectivo.

LAS ORGANIZACIONES

Ciudades donde las organizaciones emprenden y trabajan en red para afrontar los contextos de crisis y los desafíos globales.

LOS ENTORNOS

Ciudades compuestas de entornos, donde experimentar nuevos modelos de innovación urbana como vehículos hacia la sostenibilidad.



Este Congreso contribuyó a la reflexión sobre el papel que la creatividad y la innovación pueden jugar en el desarrollo sostenible de las ciudades. Los objetivos que se persiguieron fueron:

- Extender la cultura de la creatividad y la innovación.
- Posicionar a la ciudad de Cáceres en el panorama nacional e internacional de ciudades interesadas en fomentar un entorno innovador.

Con ello se pretendía mostrar a la ciudadanía el potencial de la creatividad y la innovación para la transformación hacia una economía local con mayor potencial de desarrollo y más sostenible, que se refleje además en un mayor bienestar para sus ciudadanos, objetivo que se comparte con el Plan Transfronterizo de Promoción de la Arqueología Industrial.

Con la sensibilización de la sociedad local sobre la importancia de la innovación y creatividad para el desarrollo territorial, se producen procesos que aumentan la competitividad del territorio. A la vez que se acercan a la ciudad talentos creativos, tanto locales, nacionales como internacionales, lo que supone un acelerador del talento territorial.

Este Congreso se concibió como una actuación para el desarrollo del Plan Transfronterizo de Promoción de la Arqueología Industrial, ya que fue una puesta en común entre diversos agentes del ámbito de la innovación y la creatividad de gran calado procedentes de países como Portugal, Brasil, Argentina, etc., con el fin de llegar a una transformación de la sociedad actual, donde estos dos aspectos se contemplan como importantes a la hora de hacer crecer la economía local y el potencial de los ciudadanos.



Urban **SCREENS**

Urban Screens es un festival de artes audiovisuales en el que las nuevas tecnologías, el arte contemporáneo y la arquitectura urbana se unen para generar nuevos lenguajes culturales.

Esta original iniciativa, que sigue el ejemplo marcado por prestigiosas citas internacionales como la Fete de la Lumiere de Lyon, el Glow Festival de Eindhoven, o la Luminale de Frankfurt, es la primera en el sur de Europa que centra su temática en las sinergias que se producen a partir de la interacción entre la arquitectura urbana y la luz artificial, un campo perfecto en el que poder explorar el concepto de “Pantallas Urbanas”.

URBAN SCREENS // PANTALLAS URBANAS

“Pantallas Urbanas” es un amplio concepto, que va más allá de la mera proyección de imágenes sobre paredes y grandes carteles luminosos. Reflexiona sobre como usamos nuestras ciudades y espacios, a la vez que explora el hecho de que prácticamente todo en nuestra vida cotidiana se ha convertido en un soporte mediático. Por ejemplo, si lo trasladamos a la fisonomía y uso de la ciudad, una simple iluminación ambiental puede realzar espacios en desuso, reinterpretar arquitecturas clásicas e incluso servir de guía turística a los visitantes.

La colaboración del proyecto Fénix se hizo visible para los visitantes del festival mediante la integración no intrusiva del logotipo del proyecto en la animación generada para el juego de pinball.

- Un total de 28 instalaciones artísticas fueron diseñadas y gestionadas por más de 100 artistas, técnicos, profesionales, voluntarios y amigos de Urban Screens.



- Cerca de 125.000 espectadores presenciaron en directo las instalaciones programadas durante las 2 primeras ediciones.

- Más de 12 millones de espectadores (datos: agencia Wfm*) siguieron la información y reportajes emitidos sobre el Festival en los informativos de televisión de TVE1, Antena 3, La Sexta, TVE2, Canal 24h y Canal Extremadura.



**ALFABETIZACIÓN
TECNOLÓGICA**

FÉNIX- RED CONECTA pretende obtener un modelo innovador de desarrollo a través del fomento de inclusión social mediante la utilización de las nuevas tecnologías como herramienta.

¿A quién va dirigido?

A la población en general, pero en especial a las personas jóvenes en edad laboral, mujeres con dificultades en el acceso al mundo laboral, desempleados de larga duración y personas con dificultades de inserción.

¿Qué caracteriza a FÉNIX – RED CONECTA?

• **FOMENTO DE LA COOPERACIÓN E INTEGRACIÓN ECONÓMICA Y SOCIAL.** Mediante el uso de las nuevas tecnologías pretendemos potenciar la utilización, difusión y conocimiento de los recursos y redes de cooperación existentes en el ámbito municipal, empresarial y social; todo ello para favorecer la e-inclusión social de las personas. Así mismo promover en este ámbito el diseño y la ejecución de acciones que propicien la innovación.

• **FOMENTO DE LA COMPETITIVIDAD Y PROMOCIÓN DEL EMPLEO.** Nuestro objetivo es dinamizar las relaciones directas entre las empresas y personas usuarias así como propiciar la puesta en marcha de proyectos innovadores.

• **ALIANZAS.** Consciente desde la Unión Europea de la importancia de apostar por la ciudadanía, el proyecto es posible gracias a la implicación de todos los agentes interesados y a seguir la filosofía europea “Invertimos en su futuro”.

METODOLOGÍA

- Las Acciones que es todo aquello que el profesional de la intervención socioeducativa realice sobre la persona objeto de intervención para conseguir una mejora en su calidad de vida.
- Las Técnicas, las cuales son los instrumentos o equipamientos en general que los profesionales de la intervención deben manejar para conseguir el propósito de la intervención.
- Las Estrategias de intervención que es la manera de actuar con el grupo destinatario para poder conseguir los objetivos previamente marcados.
- Y por último, las Actividades y Tareas, las cuales reflejaremos en el siguiente apartado.

La metodología utilizada ha sido constructivista y de diálogo con una clara finalidad motivadora.



DESTINATARIOS Y PARTICIPACION DE LOS USUARIOS

El grupo destinatario de esta intervención ha sido prioritariamente personas jóvenes entre 15 y 30 años, que se ha salido del sistema educativo a temprana edad junto con población con muy heterogénea desde la perspectiva etérea.

La población diana por excelencia nuestra, los jóvenes poseen una gran carencia educativa debido sobre todo a la falta de motivación hacia la educación formal. De esta forma, una de las consecuencias más graves es la falta de habilidades pre laborales.

El proyecto ha estado dirigido a dar respuesta a un amplio grupo de usuarios/as con distintos tipos de intereses, con acceso a información diversa y niveles culturales y educativos desiguales.

Objetivos generales

- 1) Disminuir la brecha digital a personas en/con riesgo de exclusión social.
- 2) Conseguir la participación del colectivo gitano en los cursos de formación.
- 3) Favorecer e impulsar la inserción laboral de colectivos marginales mediante las nuevas tecnologías.

4) Hacer del Red Conecta un aula de reunión y convivencia del colectivo en riesgo de exclusión social, en especial gitanos/as.

5) Crear un hábito de asistencia para la formación que se desarrolla en el aula.

6) Animar a que los chicos y chicas no abandonen sus estudios y encuentren formación educativa a través de Internet.

7) Acercar el mundo de las nuevas tecnologías a las personas de la tercera edad.

8) Intentar que en las actividades que se ofrecen participen personas gitanas y no gitanas para mejorar la convivencia en el barrio.





9) Utilizar el aula del Red Conecta para numerosas actividades educativas y de ocio.

10) Ampliar y repasar conocimientos de cualquier formación educativa a través de numerosos programas educativos que se encuentran en la red.

ACTIVIDADES PUNTUALES

- **HABILIDADES PRELABORALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS.** Las actividades que se enmarcan

dentro de este taller han ido encaminadas principalmente al asesoramiento, orientación y búsqueda de recursos.

- **GESTIONES Y TRÁMITES A TRAVÉS DE INTERNET.** Se enseñó a buscar páginas de las distintas administraciones de Cáceres como es el Ayuntamiento, el Portal de Empleo de Extremadura, renovar la demanda de empleo de Extremadura, pedir cita del DNI...

ACTIVIDADES

·Alfabetización Tecnológica a Grupo Apoyo Escolar.

·Curso de Alfabetización tecnológica de Adultos.

·Curso de alfabetización tecnológica a grupos de inserción laboral del IMAS.

·Curso de alfabetización tecnológica para el Grupo de Estudio Asistido del barrio.

·Curso Alfabetización Tecnológica Grupo Secundaria.

·Curso de apoyo educativo para el carné de Conducir.

·Inicio a la informática jóvenes gitanos/as.

·Curso de Orientación laboral.

·Navegación libre.

·Curso de mecanografía

·Curso Google Earth.

• TALLER EMPLEA-T. FÓRMULAS PARA ENCONTRAR EMPLEO. El objetivo central fue la mejora de condiciones de empleabilidad siempre favoreciendo un contexto intercultural.

• TALLER ¿CÓMO CREAR EMPRESAS INNOVADORAS? Se realizó una charla-coloquio sobre la cultura empresarial y el autoempleo, con objeto de concienciar a los jóvenes de esta alternativa de inserción en el mercado laboral.

• TALLER “CAMELAMOS NAQUERATE”. Esta formación tuvo como objetivo dotar a los participantes de herramientas para la creación de su propio blog.

• TALLER DE HABILIDADES SOCIALES: AUTOCONOCIMIENTO Y AUTOESTIMA. Este taller ha durado varias sesiones donde hemos podido trabajar el concepto de autoestima, qué es y qué importancia tiene en nuestra vida.

• ENCUENTROS REDCONECTA. Basado principalmente en la participación como sujetos activos de su propio aprendizaje.



BOLETINES

INFORMATIVOS

Se ha ido acercando la Factoría de Innovación al ciudadano y al empresario, a través de los diferentes boletines realizados como lanzadera del proyecto.



ABILIDADE

Si pensamos en las tendencias que marcan actualmente el mercado de las TICs (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones), sin duda hay tres movimientos que marcan el ritmo del sector tecnológico actualmente: la movilidad, lo social y la nube.

ABILIDADE surge a raíz de unir las tres tendencias tecnológicas anteriores y el concepto de ciudad accesible en un punto común: el desarrollo continuo de nuestro entorno y la innovación en el ámbito de la movilidad y la accesibilidad. El objetivo fundamental de ABILIDADE es ofrecer un sistema integral de herramientas que permita a su comunidad de usuarios registrar los puntos de difícil acceso para personas con algún tipo de discapacidad física, para que los organismos competentes tengan constancia de dichos puntos y puedan actuar en consecuencia. De la misma forma, ABILIDADE trata de fomentar el turismo accesible promocionando aquellas rutas 100% accesibles que existan por la ciudad, para que cualquier persona indepen-

dientemente de su condición física pueda disfrutar de dichas rutas.

El objetivo último del ABILIDADE es ofrecer a sus usuarios una serie de herramientas que sirvan para avanzar en materia de accesibilidad, para lograr que sus ciudades se conviertan poco a poco en ciudades accesibles. Se entiende por ciudad accesible aquella en la que se puede caminar por las calles, cruzar los pasos de peatones y visitar a los amigos en sus casas. También es aquella en la que se puede coger un autobús sin problemas y en la que se puede practicar deporte en instalaciones adaptadas para ello. La ciudad accesible es aquella en la que se puede ir al teatro, a la uni-

Abilidade 

versidad, comer en sus restaurantes, visitar sus museos, sus monumentos, etc.

Es una ciudad cómoda, agradable, cálida y de escala humana, donde los pavimentos, los paramentos y los espacios, ayudan a las personas que la habitan a relacionarse con la misma de un modo más natural y más sensible. En la ciudad accesible se puede, sea cual sea la condición o circunstancias, vivir el espacio de un modo natural, sin impedimentos superpuestos a la hora de relacionarnos con el medio. Sin barreras, sin limitaciones.

En definitiva, la ciudad accesible es una ciudad para todos... sin exclusión de nadie.

El sistema integral de ABILIDADE está formado por dos herramientas: una aplicación móvil para iPhone y una aplicación móvil para dispositivos basados en el sistema operativo Android. La movilidad es una de las claves fundamentales del proyecto, ofreciendo al usuario herramientas en su Smartphone para que, en cualquier momento y lugar, pueda re-



gistrar un nuevo punto inaccesible o de difícil acceso, consultar los puntos que puede haber a su alrededor u obtener un listado de las rutas 100% accesibles que existen por la ciudad.

La informática social también juega un papel determinante en el proyecto. El objetivo es construir un círculo social que comparte una necesidad y una dedicación: hacer de su ciudad un lugar más accesible, un lugar mejor para todos.

Ventajas en el uso de Abilidade sobre Smartphone

La primera ventaja con la que se cuenta en el proyecto ABILIDADE gracias al uso de la tecnología Smartphone es la geolocalización del usuario, gra-



cias a la cual se podrá representar la posición del mismo en el mapa y, observando dicho mapa, el usuario podrá detectar los puntos inaccesibles o de difícil acceso registrados en el sistema que le rodean, así como las rutas 100% accesibles que tiene cerca.

La segunda ventaja que ofrece la tecnología móvil para el proyecto ABILIDADE es la posibilidad de realizar las fotografías justo en el momento de registrar un nuevo punto inaccesible, en lugar de tener que tomar fotografías almacenadas en el ordenador personal.

ACCESO

BIOMÉTRICO

EN LA FACTORÍA

Este proyecto consiste en el desarrollo e implantación de un sistema piloto de control de acceso biométrico en Factoría de Innovación de Garaje2.0.



Este innovador sistema se fundamenta en el uso conjunto de los dispositivos móviles actuales y diversas tecnologías, desde complejas tecnologías de reconocimiento biométrico así como tecnologías de conexión.

Con esta sistema se persiguen los siguientes objetivos:

- **Dotar a la salas de Factoría de Innovación de Garaje 2.0 de un sistema de control de acceso, que permita asegurar y controlar el acceso a los diferentes salas.**
- **Evitar la distribución física de llaves.**

Este proyecto se lleva a cabo como una experiencia piloto en la que se ha dotado a las siguientes salas de Factoría de Innovación con el innovador control de acceso citado anteriormente:

- **Sala Demolab**
- **Sala Naranja**
- **Sala Blanca**
- **Sala Business Game**
- **Sala Incubadora**
- **Sala Imaginación**

CITYZEN

CÁCERES

El propósito de este proyecto es el de desarrollar un sistema de gestión que permita al Ayuntamiento de Cáceres gestionar las aportaciones realizadas por los ciudadanos que colaboran directamente mediante denuncias, quejas o sugerencias utilizando para ello su ordenador o un dispositivo móvil. El sistema permite procesar mensajes enviados por los ciudadanos en los formatos SMS y aplicación móviles.

Este sistema estará instalado en una unidad receptora ubicada en el Ayuntamiento, conectada a un ordenador.

En este sistema, se distinguen tres áreas:

Sistema de gestión: La gestión de las alertas se realizará a través de una plataforma que permitirá a los operarios del Ayuntamiento ver un listado de “etiquetas” o “temas”, que agruparán los mensajes recibidos en cada uno de ellos.

Sistema de recepción: permitirá filtrar una serie de mensajes entrantes, detectar los conceptos y procesar los mensajes para introducirlos en la herramienta de gestión.

Sistema de envío SMS: El objetivo de la plataforma, es que resulte lo más sencillo posible para el usuario final. Prácticamente toda la población dispone de teléfonos móviles que permiten enviar sms. No deberán instalarse ninguna aplicación extra, ni realizar ningún registro.

También se ha desarrollado una app para aquellos usuarios de smartphone que deseen utilizarlo pudiendo descargarlo gratuitamente en sus móviles.

Esta herramienta funcionará las 24 horas del día, e

ira actualizando convenientemente una base de datos con todos los mensajes entrantes. Permitiendo de esta forma la generación de estadísticas de uso, tanto en cantidad como en “temas de preocupación”.

De cada mensaje únicamente se almacenará el número de teléfono del remitente y el contenido, encriptando convenientemente el número de teléfono para proteger la privacidad de los ciudadanos.



VÍDEO

PROMOCIONAL

A lo largo del tiempo ha quedado demostrado que la promoción de los espacios es necesaria continuamente y no como una mera cuestión puntual. La ubicación de la Factoría de la Innovación está situada en una antigua nave minera, siendo esto un elemento suficientemente atractivo para dotarla de un carácter de perdurabilidad.

El video muestra la realidad de la Factoría de la Innovación y así contribuirá a promocionarla y darle un valor añadido a las limitaciones fronterizas de cualquier espacio; con ello, cualquier persona podrá apreciar todas las ventajas que ofrece un centro de innovación de alto rendimiento como es la Factoría de la Innovación.

FÉNIX RIEP...
EL FUTURO

LA COMPLEMENTARIEDAD DE LOS PROYECTOS

El POCTEP, en su segunda convocatoria del programa público se propone como reto fundamental en la segunda convocatoria de ayudas FEDER, el mantenimiento en el tiempo de la articulación lograda por medio de las actuaciones a realizar durante la vida del proyecto europeo en cuestión.

Fruto de esta pretensión, y bajo el principio de Sostenibilidad Futura de los procesos innovadores generados con FÉNIX, el Ayuntamiento de Cáceres participa junto con nueve socios más en el europeo transfronterizo FÉNIX_RIEP (Red Transfronteriza de Innovación Económica Centrada en las Personas), dándole continuidad a los procesos innovadores generados con FÉNIX, conjugando las nuevas acciones con el acervo ya existente, pero

El Beneficiario principal (Jefe de Fila) del proyecto es el Ayuntamiento de los Santos de Maimona, junto a él otros nueve socios y una entidad colaboradora, comprenden la lista total de beneficiarios: Ayuntamiento Santos de Maimona, Ayuntamiento Portalegre, Ayuntamiento Cáceres, Fundación Robison, CETIEX (Fundación Centro Tecnológico Industrial de Extremadura, Fundación Maimona, Fundación Cáce-

dándoles un enfoque ahora más social, incorporando al ciudadano como protagonista, estableciendo un nuevo modelo con condiciones necesarias para que éste asuma su creciente relevancia dentro de la cadena valor del proceso de innovación.

FÉNIX-RIEP, es complementario al conocimiento y experiencia generados por FÉNIX, “Promoción Transfronteriza de la Arqueología Industrial”. Con el objetivo de articular una red que vincule entre sí los Espacios de Innovación existentes a ambos lados de la frontera hispano-lusa, este proyecto recoge un elevado número de proyectos temáticos y microproyectos, liderados por actores de las dos provincias extremeñas de Cáceres y Badajoz.

res Capital, Fomento de la Iniciativa Joven, SAU, CREEX (Confederación Regional de Empresarial Extremeña), Cluster del Conocimiento de Extremadura, Asociación de Empresas de Electrónica, Tecnologías de la Información y Telecomunicaciones de España (AETIC) y, finalmente, la Plataforma Tecnológica Española de Tecnologías para la Salud, el Bienestar y la Cohesión Social (E-Vía)



OBJETIVOS

CREAR UNA RED DE INNOVACIÓN, basada en el partenariado público-privado, de espacios y de proyectos de innovación económica centrada en las personas, que funcionará a dos niveles:

NIVEL 1 (físico): Espacios de Innovación (EIs) ubicados en antiguas instalaciones industriales con elevado valor arqueológico industrial de titularidad pública, situadas de forma estratégica en la geografía a ambos lados de la frontera nacional, en las

ciudades de Cáceres, Portalegre (Alto Alentejo) y en Santos de Maimona (provincia de Badajoz).

NIVEL 2 (temático): Realización de 50 a 70 proyectos de Innovación Económica centrada en las Personas, que incluirán tres tipologías:

PROYECTOS TEMÁTICOS,
PROYECTOS DE ESTABILIZACIÓN DE ESPACIOS FÍSICOS Y MICROPROYECTOS

RESULTADOS

Como continuación de la labor innovadora en el territorio, Fénix Riep pretende conseguir:

1. Nuevos proyectos empresariales y de creación de empleo.
2. Innovación y dinamización social.
3. Adicionalidad de recursos públicos y privados.
4. Puesta en valor de arqueología industrial de titularidad pública.
5. Promoción de la sociedad del conocimiento
6. Creación de una red estable de Innovación y cooperación transfronteriza



AYUNTAMIENTO DE CÁCERES



Unión Europea
FEDER

Invertimos en su futuro

