

“Los Desafíos de las TIC ante el Ocio Interactivo Digital”

Miércoles, 09 de marzo de 2011

Descripción

La **Industria de los Contenidos Digitales** se está configurando como uno de los **pilares para la recuperación económica de nuestro país**. Es clara la tendencia hacia lo digital, cada vez se demandan más contenidos digitales y los modelos on-line están irrumpiendo con fuerza gracias a la **flexibilidad, inmediatez y abanico de posibilidades** que ofrecen.

Dentro de esta industria, confluyen un conjunto de sectores básicos como son **Música, Cine y Vídeo, Audiovisual (Televisión y Radio), Publicaciones y Publicidad on-line**. El cine, los videojuegos y la publicidad son los únicos sectores que a nivel mundial están experimentando tasas de crecimiento positivas, impulsadas fundamentalmente por la distribución on-line. Destaca especialmente la **publicidad en Internet**, que es el **sector más dinámico y con mayor crecimiento**.

El **sector de la música continúa con su tendencia descendente** a nivel global, aunque la caída está siendo en parte amortiguada por los ingresos que proceden de la música en directo y de la música on-line. Por su parte, en el sector de las publicaciones se ha de destacar **el despegue del libro digital**, aunque con un desarrollo más lento del esperado.

Un hecho a tener muy en cuenta es el **incremento de la presencia de las redes sociales** en la industria de los Contenidos Digitales. Estas redes cuentan con gran cantidad de usuarios y están jugando un papel clave como **catalizadores de la adopción y el uso de los contenidos digitales de terceros, además de generar contenidos propios**.

Dentro del Ocio Interactivo, merecen especial atención tanto el sector de los Videojuegos como el Audiovisual.

El **sector de los Videojuegos** es uno de los que más está evolucionando gracias al desarrollo de las TIC y donde destaca especialmente el **incremento considerable de los videojuegos on-line**, además del **despegue de los juegos para dispositivos móviles avanzados**. Gracias a Internet se están desarrollando **nuevos modelos de negocio** (*Social Games, Freemium Games, Cloud Games, Serious Games, Advergaming*) y **nuevas formas de distribución** (plataformas y tiendas on-line). Además de los juegos para dispositivos móviles, destaca la tendencia al uso de consolas de nueva generación, en detrimento del PC. El desarrollo de las **Tecnologías 3D** (detección de movimiento, sin mandos, interactividad táctil...) y la **Realidad Virtual** (experiencia multi-sensorial) posibilitarán el videojuego del futuro.

Por otro lado, el **sector Audiovisual** ha tenido un papel notable durante el último año, destacando entre otros hechos la transición **hacia la televisión digital y la apertura del mercado**. Los modelos de negocio de televisión a través de Internet están cobrando relevancia. La **alta definición**, el **3D**, la **movilidad**, o la **televisión como plataforma de acceso a la Web** están estimulando la demanda. La **televisión por Internet**, la **TDT de pago** y los **nuevos soportes** como las **tabletas digitales** y los **televisores de nueva generación** serán los protagonistas de los próximos años.

Objetivos

Se analizarán las principales cifras, tendencias tecnológicas y experiencias en el ámbito del Ocio Interactivo Digital, para poner en contexto los desafíos de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones ante un sector que está adquiriendo un gran protagonismo.

Dirigido a

Profesionales y empresas TIC con experiencia en el ámbito de los Contenidos Digitales

Lugar e Inscripciones

<http://jornadas.iti.upv.es/eventos/188/inscripcion/>

(Asistencia gratuita. Por aforo del salón se rueda confirmar asistencia antes del 7 de marzo)

Agenda

9:00 – 9:10h	Bienvenida a los asistentes y entrega de material
9:10 – 9:30h	Presentación del Informe ITI <i>“Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones para el Ocio Interactivo”</i> Dº. Daniel Sáez Domingo Director de Inteligencia Estratégica y Competitiva ITI - Instituto Tecnológico de Informática
9:30 – 10:30	“CROSSMEDIA: Oportunidades en el Mundo del Ocio Interactivo” Dº. José Luis Feito CEO de XPERIMENTA PLANET y de THE CROWS MEDIA
10:30 – 10:45	Turno Abierto de Preguntas
10:45 – 11:15	Café y Clausura del acto

ITI - Instituto Tecnológico de Informática - Ciudad Politécnica de la Innovación UPV- Cº de Vera S/Nº. Entrada por Ingeniero Fausto Elio http://www.iti.upv.es/quienes_somos/localizacion/index.html

Salón de Actos Cubo Rojo – 3ª planta

Contacto: jornadas@iti.es / TF: 963 877 069