

# "Organización y Gestión de Eventos y Procesos Culturales"

## Análisis del ENTORNO Tecnológico



# Análisis del ENTORNO



## Nuevos tiempos, nuevos modelos

- 1 · Los nuevos clientes
- 2 · Los nuevos destinos competidores
- 3 · Los nuevos productos, servicios y mercados
- 4 · Los nuevos modelos de comercialización y márketing
- 5 · Los nuevos modelos de gobernanza y de promoción
- 6 · Las nuevas responsabilidades de la empresa

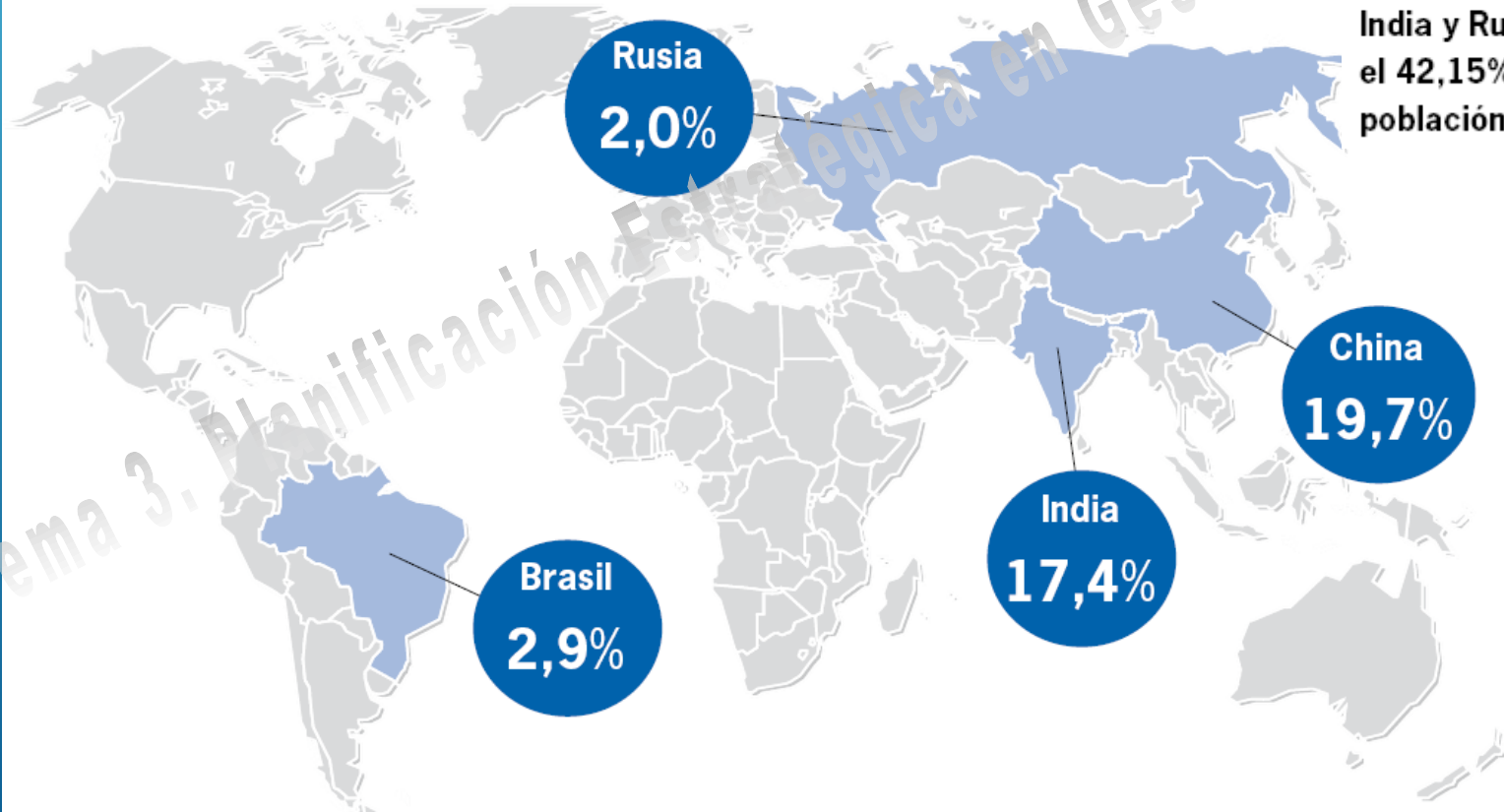
# Análisis del ENTORNO Mundial

## El mundo está cambiando

TODAS LAS MIRADAS SE DIRIGEN, DE UN TIEMPO A ESTA PARTE, HACIA BRASIL, CHINA, INDIA Y RUSIA, LOS PAÍSES CON MAYOR POTENCIAL DE CRECIMIENTO DEL PLANETA

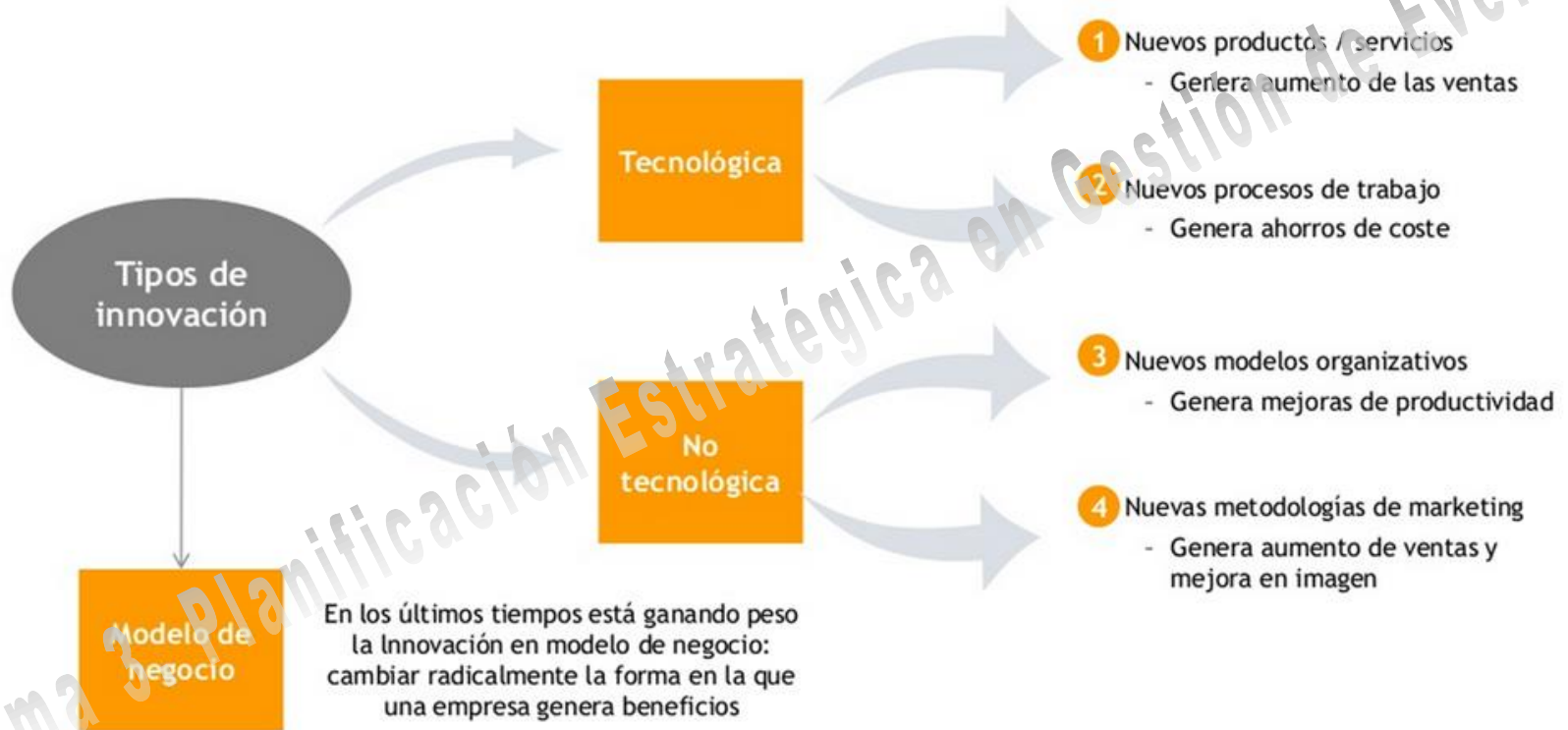
### Porcentaje de la población mundial

**Gran población**  
Entre Brasil, China, India y Rusia suman el 42,15% de la población mundial.



# Análisis del ENTORNO Tecnológico

De acuerdo al Manual de Oslo, la innovación se puede dividir en cuatro tipologías



Ahora innovar no es una opción. Es la estrategia clave para la supervivencia y desarrollo de la empresa en el mercado.

“Los responsables de viajes y reuniones de empresa y sus proveedores mueven en España alrededor de 18.000 millones de euros”

Unas 2.600 empresas en España cuentan con gestores de viajes. Son los responsables de los viajes de empresa, una figura que la presidenta de la Asociación Ibérica de Gestores Viajes de Negocio (IBTA), Begoña Blanco, defiende que debe equipararse con otros puestos ejecutivos.

El futuro de los eventos lo marcarán las TIC, la sostenibilidad y los congresos accesibles, experienciales y virtuales

Carlos García Espinosa es desde octubre presidente de la Asociación de Palacios de Congresos de España (APCE)

“La tendencia lleva a reuniones dinámicas y más especializadas en lugares cercanos”

El futuro de los eventos lo marcarán las TIC, la sostenibilidad y los congresos accesibles, experienciales y virtuales



## 6 herramientas digitales para el organizador de eventos

Lo vimos en nuestra última cita con el Club eventoplus donde debatimos sobre cómo integrar la experiencia digital en nuestros eventos. Antes de lanzarse a conseguir trending topics de tu evento en Twitter la digitalización también empieza por las herramientas de gestión que utilizamos. Te dejamos algunas que seguro te ayudarán a hacer más en menos tiempo. Comienza a aumentar tu productividad.

Google Drive o Dropbox: se acabó eso de reenviar words o excells por mail o esperar que alguien del equipo actualice el documento para que otro pueda abrirlo. Además de almacenar en la nube los documentos de trabajo y poder consultarlos desde cualquier dispositivo, estas herramientas permiten compartir archivos y que cada miembro del equipo actualice simultáneamente los archivos facilitando el trabajo colaborativo.

Pipedrive: es un CRM de ventas y software de gestión de bases de datos desde donde visualizar las ventas; hacer seguimiento de clientes potenciales; proyectar las ventas futuras y posibilidades de negocio. Más específico al sector de ferias está Xhibit, una aplicación de gestión comercial ferial que permite recoger de forma automática los contactos que se producen en tu stand en una feria. Es una herramienta de CRM pero orientada a optimizar la presencia en ferias.



## 6 herramientas digitales para el organizador de eventos

**MailChimp:** de nada sirve que tengas una cuidada base de datos, que tengas claros, ordenados y filtrados los asistentes a tu evento si las comunicaciones que quieres hacerles llegar no se hacen de manera rápida y fluida. Esta herramienta te ayudará a gestionar tus mailings y envío de newsletters, lanzar campañas de email marketing para dar a conocer tu evento, incentivar el registro de asistentes, etc. Además de gestionar las listas de distribución o elegir el diseño, permite acceder a las estadísticas para conocer la tasa de apertura, de rebote, los clicks realizados, etc.

**Trello:** es un cuadro de mandos donde organizar el trabajo entre personas de un equipo y ver la evolución de las tareas que se tienen que desarrollar para un evento. Estructurados en tableros, cada tablero puede ser el proyecto de un evento, se pueden ver las tareas que cada miembro del equipo está haciendo, las que están terminadas y las que quedan por realizar. Además de tener una panorámica del status del proyecto y su responsable, la plataforma permite subir archivos, agregar notas, sincronizarse con calendarios, etc.

**Typeform:** una herramienta para crear encuestas online y diseñar formularios. Más visual que **Google docs** y mucho más profesional que entregar un formulario editado en Word para pasar las encuestas de satisfacción tras los eventos.

**Eventbrite:** además de una plataforma de gestión de inscripciones y venta de entradas online, la plataforma funciona como un buscador de los eventos que usan la herramienta indexándolos por categorías para facilitar la búsqueda según determinados criterios. Así el posible asistente que se mete en la web para buscar eventos de su interés tiene filtradas la citas que pueden cuadrar con lo que está buscando.

# 5 usos que puedes dar a los beacons en eventos

Hace un tiempo ya te hablábamos de los **beacons como la solución para geolocalizarnos en espacios cerrados** y el potencial que podían tener si los aplicábamos para eventos. En esta ocasión, te explicamos cinco aplicaciones en eventos que puedes dar a esta tecnología que se basa en detectar la proximidad del usuario.

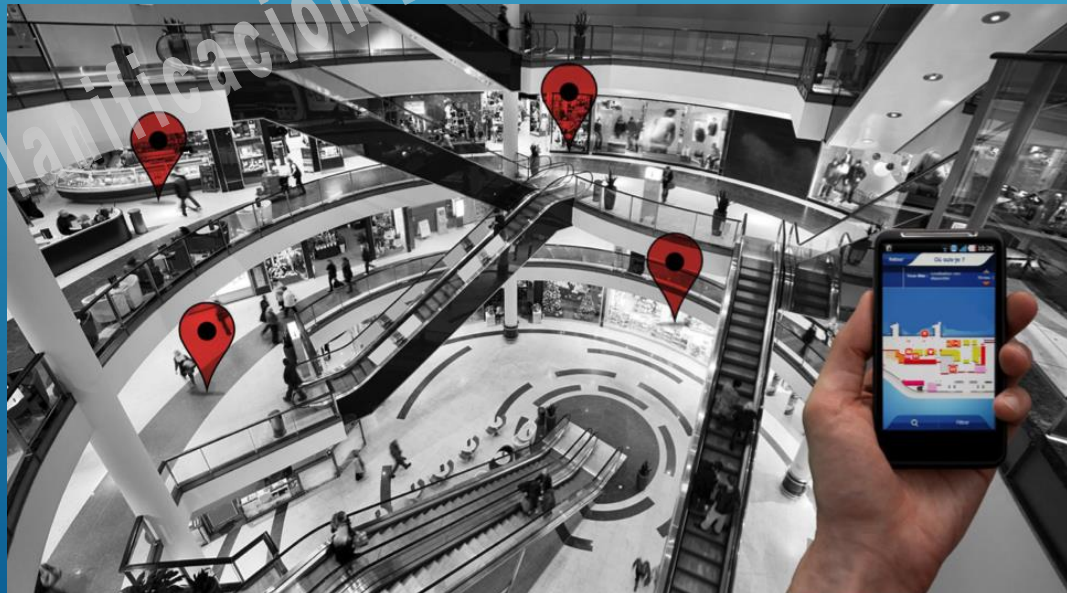
Los beacons, esas pequeñas balizas estratégicamente colocadas en el venue y que emiten una señal, nos van a ayudar mejorar la experiencia de nuestro asistente y poder interactuar con él más directamente a lo largo del evento. ¿Cómo? Te damos algunos posibles usos de los beacons:

- **Ofrecer contenido digital a los asistentes durante el desarrollo del evento.** No es necesario que acabe una ponencia y pasen días hasta que reciban la presentación via email. A través de los beacons puedes localizar a los asistentes de cada sesión y hacerles llegar en tiempo real las slides, un ebook, un resumen de la sesión o cualquier contenido digital que se te ocurra.



# 5 usos que puedes dar a los beacons en eventos

- **Registro y check-in al evento sin hacer colas.** Tan sencillo como que el asistente haya descargado la app del evento, nada más se acerque al venue, los beacons detectarán su presencia y el check-in está hecho. Para acelerar el proceso aún más, los beacons se pueden situar justo en los tótems de impresión de badges para que según detectan al asistente se imprima su identificación al momento.
- **Gamificación.** Una buena forma de **augmentar el engagement de tu asistente** es introducir dinámicas de juego en el evento. Los beacons te pueden ayudar lanzando preguntas o pequeños retos que el asistente debe cumplir. Por ejemplo, en una feria pueden señalarte una serie de stands a visitar para conseguir puntos, cupones, algún descuento o simplemente una recompensa por cumplimentar el cuestionario de satisfacción.
- **Networking.** Se puede notificar a los asistentes cuando otros visitantes con intereses o perfil similares estén en la misma sesión que tú. Incluso los beacons, a través de la app del evento, pueden sugerir un recorrido por el evento o feria para que el asistente puede visitar los expositores que más se adecúan a sus intereses.
- **Dirigir y guiar el tráfico de asistentes por el evento.** Además de localizar qué puntos del venue son los más visitados (**viva el big data!**) o donde se producen aglomeraciones, la ventaja interactiva del uso de los beacons está en que pueden hacer llegar avisos al asistente para avisar de que está a punto de empezar una sesión de su interés en la sala próxima a donde se encuentra. También sirve para guiarle por el recorrido correcto hasta llegar a un stand o sala determinada.



# Análisis del ENTORNO Tecnológico

## Google Glass How-to: Getting Started



# Emprendedores españoles crean la primera aplicación de las Google Glass para visitar museos

Tres emprendedores españoles han desarrollado el proyecto **GuiARt Experience**, la primera aplicación específica para las **Google Glass** que funciona como una guía con contenidos interactivos basados en realidad aumentada para visitar museos, han avanzado en un comunicado sus creadores.

Los encargados del desarrollo de este proyecto ha sido la empresa de contenidos para itinerarios culturales y turísticos, **Malvado Sound Lab**, junto a los emprendedores **NeoSenTec**, firma española especializada en el desarrollo de aplicaciones para Google Glass, y Fernando Milla, director de proyectos tecnológicos.

Por ahora la aplicación consta de un prototipo que están comenzando a mostrar a museos y colecciones museográficas, con el objetivo de dar a conocer sus "posibilidades de implantación" antes de que las Google Glass salgan al mercado.

La función de esta herramienta es guiar al visitante a través de las salas del museo sin utilizar las manos, además de incorporar "contenidos específicos" según el idioma y el perfil del usuario, así como mostrar información sobre lo que se está contemplando, contenido relacionado y de terceros.

Además desde las gafas de Google, el espectador podrá compartir lo que está viendo con otros usuarios, valorar el contenido, interactuar con él y decidir qué quiere ver.



# Análisis del ENTORNO Tecnológico

Emprendedores españoles crean la primera aplicación de las Google Glass para visitar museos



Tema 3. Planificación Estratégica en Gestión de Eventos

# Análisis del ENTORNO Tecnológico

La Realidad Aumentada en Museos y Exposiciones



Tema 3. Planificación Estratégica en Gestión de Eventos

# Análisis del ENTORNO Tecnológico



## Paseo virtual por el Teatro Real con Google Street View

Una exposición *on line* permite realizar un paseo virtual por todas las estancias del Teatro Real de Madrid utilizando la tecnología Street View. La visita incluye la sala principal, la caja escénica, los talleres de vestuario y hasta el tejado. El proyecto forma parte de una iniciativa de Google Cultural Institute en la que participan más de 60 instituciones mundiales, incluidas la Ópera Nacional de París y la Filarmónica de Berlín. El objetivo: acercar las artes escénicas al mayor número de personas.



### Una iniciativa global

La visita se puede realizar tanto desde la página web de la institución madrileña o descargando la **app del Teatro Real**, disponible en forma gratuita en Google Play Store.

La colaboración entre el gigante de las búsquedas de internet y el Teatro Real se enmarca dentro de un proyecto global de **Google Cultural Institute**, promovido desde la filial española de Google, en el que participan más de 60 instituciones culturales de 20 países, incluidos la Ópera Nacional de París, el Carnegie Hall y la Filarmónica de Berlín, entre otros, con el fin de acercar las artes escénicas al mayor número de personas posible, según la firma estadounidense.

## Paseo virtual por el Teatro Real con Google Street View



Tema 3. Planificación Estratégica en Gestión de Eventos

# Innovaciones tecnológicas: Nuevas Herramientas. Street view

The image shows a screenshot of the Google Street View interface. At the top, there's a search bar with 'Explorar' and a magnifying glass icon. To the right, there's a camera icon and 'Iniciar sesión'. The main content area is titled 'Street View' and 'Tesoros arquitectónicos y naturales de España', with a subtitle 'Colección de imágenes panorámicas de los sitios emblemáticos del patrimonio histórico y natural de España.' Below this, there's a grid of 12 thumbnail images representing various heritage sites in Spain. A large, vertical image on the left shows the interior of the Sagrada Família. At the bottom left, there's a world map with a red pin on Europe, indicating the location of the collection. The thumbnails include: 'Templo Expiatorio de la Sagrada Familia' (interior), 'Congreso de los Diputados' (interior), 'La Alhambra y el Generalife' (exterior courtyard), 'Bardenas Reales' (natural landscape), 'Las Médulas de León' (natural landscape), 'Catedral de León' (interior), 'Torre de Hércules' (exterior tower), 'Catedral de Sevilla' (interior), 'Catedral de Sevilla' (interior with statue), and 'Yacimientos de la Sierra de Atapuerca' (natural landscape).

Views Explorar  Iniciar sesión

Street View  
**Tesoros arquitectónicos y naturales de España**  
Colección de imágenes panorámicas de los sitios emblemáticos del patrimonio histórico y natural de España.

Templo Expiatorio de la Sagrada Familia

Congreso de los Diputados

La Alhambra y el Generalife

La Alhambra y el Generalife

Bardenas Reales

Las Médulas de León

Catedral de León

Torre de Hércules

Catedral de Sevilla

Catedral de Sevilla

Yacimientos de la Sierra de Atapuerca

Templo Expiatorio de la Sagrada Familia

Map showing location in Europe (Spain).

<https://www.google.com/maps/views/streetview/spain-heritage-monuments-and-landmarks?gl=es&hl=es>



# Google Art Project

Art Project  Colecciones Artistas Obras de arte Galerías de usuario [Iniciar sesión](#)

Colecciones 460 de 460  Ordenar Vista

Empieza a escribir para filtrar colaboradores o países

- Kobe City Museum**  
24 Kyo-machi, Chuo-ku, Kobe, Japón  
111 elementos, 10 artistas  
Art Project  
107 más
- Kobe Fashion Museum**  
Koyochi-naka, Higashinada, Kobe, Japón  
50 elementos, 9 artistas  
Art Project  
41 más
- Lewben Art Foundation**  
Vilnius, Lituania  
100 elementos, 15 artistas  
Art Project  
94 más
- Mie Prefectural Art Museum**  
Tsu, Japón  
57 elementos, 2 artistas  
Art Project  
52 más
- Museo de Bellas Artes Fuji de T...**  
Tokyo, Japón  
60 elementos, 13 artistas  
Art Project  
54 más

Compartir Comparar Guardado

CULTURAL INSTITUTE powered by Google

# Análisis del ENTORNO Tecnológico



Tema 3. Planificación Estratégica en Gestión de Eventos



## *Diseño de robots sociales para ferias y museos*

*Ramón Galán forma parte del equipo de investigadores del Centro de Automática y Robótica (CAR), creado por la Universidad Politécnica de Madrid y el Centro Superior de Investigaciones Científicas (CSIC) en 2009. Según explica, entre otras líneas de desarrollo, trabajan en control inteligente, robótica social y conducción automática de vehículos, en las que se utilizan técnicas de inteligencia artificial. Su objetivo es el diseño de robots para ferias y museos. Antes de la apertura del CAR, en 2000, diseñaron el prototipo Blacky, con capacidad para hablar y localizarse. Después se comenzó Urbano, que ya tiene 14 años -la imagen del centro-, un robot social que puede hablar y entender frases, tiene emociones, maneja una agenda, guía visitas, explica contenidos y responde algunas preguntas.*

# Análisis del ENTORNO Tecnológico

## Robots, la próxima revolución del turismo

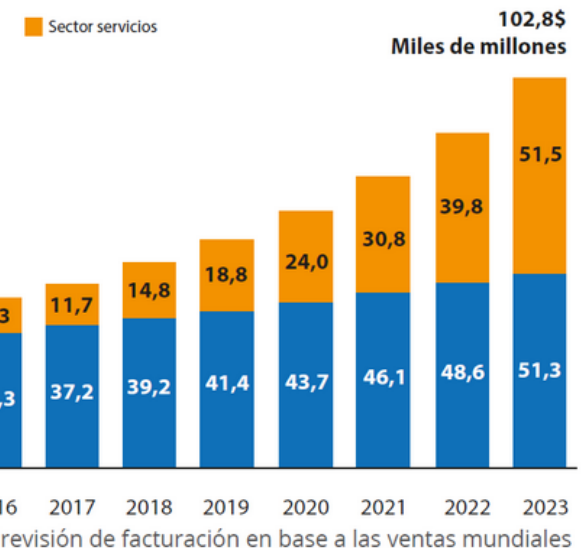
La demanda mundial de robots se disparará en los servicios...

### Inteligencia Artificial y robots, la cuarta revolución industrial

Más bien, los robots serán docenas de dispositivos trabajando para nosotros, de manera invisible, sin descanso, para hacer nuestras vidas más fáciles. Algunos lo llamarán inteligencia artificial. Otros hablarán de asistentes digitales o internet de las cosas.

*Los empleados necesitarán talento y formación para mantenerse en el mercado. Sentarse detrás de un mostrador para decir 'Hola' y 'Aquí tiene la llave de su habitación' no será suficiente..."*

Roland Schewecke, consultor, ITB 2016



# Análisis del ENTORNO Tecnológico

La aerolínea utilizará la robótica para guiar a los viajeros en el Aeropuerto de Amsterdam Schiphol

## El robot Spencer asistirá a los pasajeros de KLM

La compañía holandesa considera que la robótica tendrá un impacto cada vez mayor en el transporte aéreo en los próximos años



Tema 3. Planificación Estratégica en Gestión de Eventos

# Análisis del ENTORNO Tecnológico

Leo, SITA's baggage robot



Tema 3. Planificación Estratégica en Gestión de Eventos

# Análisis del ENTORNO Tecnológico

## Primer robot policía en un aeropuerto chino

Según una información de la agencia de noticias china Xinhuanet, con cuatro cámaras digitales, el robot desarrollado para la seguridad de aeropuertos es capaz de realizar patrullajes autónomos, monitorización inteligente y recargar por sí mismo su batería.



Tema 3. Planificación Estratégica en Gestión de Eventos

# Análisis del ENTORNO Tecnológico

Costa Cruceros incorporará robots a su tripulación en 2016



Tema 3. Planificación Estratégica en Gestión de Eventos

# Análisis del ENTORNO Tecnológico

En Silicon Valley

Un robot entra en la plantilla del hotel Aloft  
Cupertino



# Análisis del ENTORNO Tecnológico

## Robots recepcionistas



# Análisis del ENTORNO Tecnológico

Los 50 destinos turísticos de España imprescindibles según Google

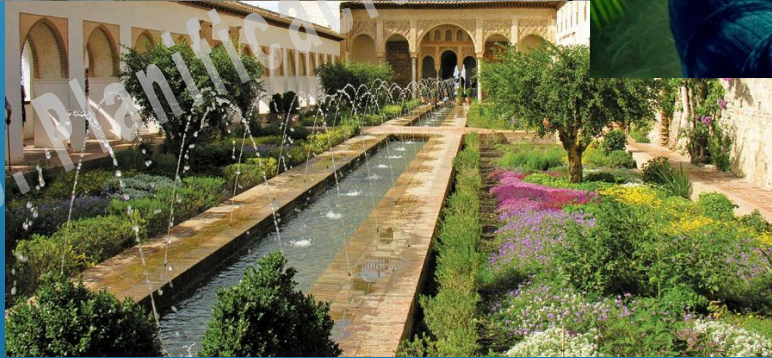


Gestión de Eventos

Tema 3. Comunicación Estratégica en

# Análisis del ENTORNO Tecnológico

Los 50 destinos turísticos de España imprescindibles según Google



Tema 3

# 3 ejemplos de cómo usar la realidad virtual en eventos

La agencia Eventísimo diseñó para el fabricante de audífonos Phonak una experiencia inmersiva que se pudo disfrutar en el marco del EUHA, el Congreso Internacional de Audífonos y Ayuda Auditiva celebrado en Hannover.

Las gafas acompañadas de unos auriculares, introducían al visitante en el **Museo Virtual Phonak, un espacio desarrollado en 3D**, donde un avatar virtual explicaba la diferencia de la audición en distintas situaciones sonoras y dependiendo de usar o no los distintos dispositivos Phonak. Dentro de este espacio virtual, el visitante cambiaba el ángulo de visión y de audición con sus movimientos de cabeza. El sonido estereofónico permitía apreciar las distintas calidades sonoras del uso de los dispositivos Phonak, dependiendo de la posición del usuario en el entorno visual. Una solución muy divulgativa para hacer vivir a las personas oyentes los problemas de audición.



# 3 ejemplos de cómo usar la realidad virtual en eventos

Con motivo de la carrera de velocidad náutica Ibiza Mediterranean Grand Prix celebrado en Ibiza, la empresa inMediaStudio Comunicación se encargó de la **cobertura 360º de las carreras**. Todo el material grabado en 360º pudo disfrutarse de una manera totalmente inmersiva a través de una aplicación interactiva para web, tablet y Oculus Rift que mostraba cada uno de los hitos del evento por días y por localización.

Para que todos los asistentes pudieran sentirse en la piel de los pilotos, se colocaron diferentes stands en los eventos paralelos a la competición donde a través de diferentes dispositivos de última tecnología mostraron los mejores momentos de la competición en 360º. Por ejemplo, hacía vivir la inmersión a bordo de un auténtico baquet de las lanchas Class 1 con Oculus Rift en el que el usuario se sentía dentro de una de las carreras.

Algo tan arduo como la minería de datos, el big data y cómo visualizarlo también puede beneficiarse de la realidad virtual. En la **exposición InnovaChallenge Data Week** la atracción estrella fue la estación BBVA Physics Data Lab, donde los asistentes podían ponerse una gafas Oculus de realidad virtual, elegir a través del movimiento de la mirada los tipos de datos que quería filtrar, visualizarlos en forma de mapas de bolas de colores y distintos tamaños e incluso jugar a atraparlos.



# Análisis del ENTORNO Tecnológico

la revolución de la **realidad virtual**

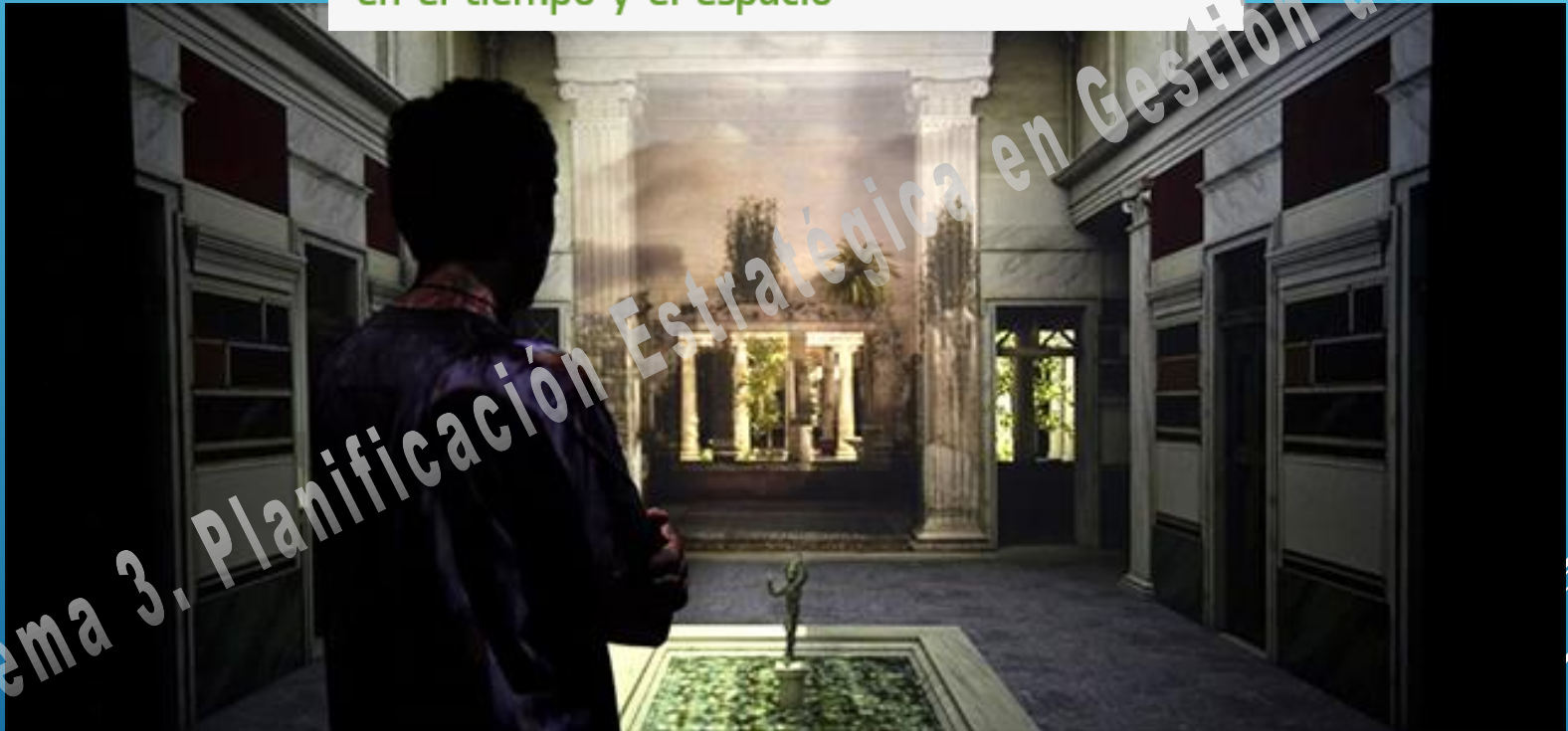
Realidad virtual en turismo: así viajaremos al pasado de los destinos



# Análisis del ENTORNO Tecnológico

## la revolución de la **realidad virtual**

Las experiencias inmersivas en museos, viajes en el tiempo y el espacio



Tema 3. Planificación Estratégica en Gestión de Eventos

# Vuela como un pájaro gracias a la realidad virtual

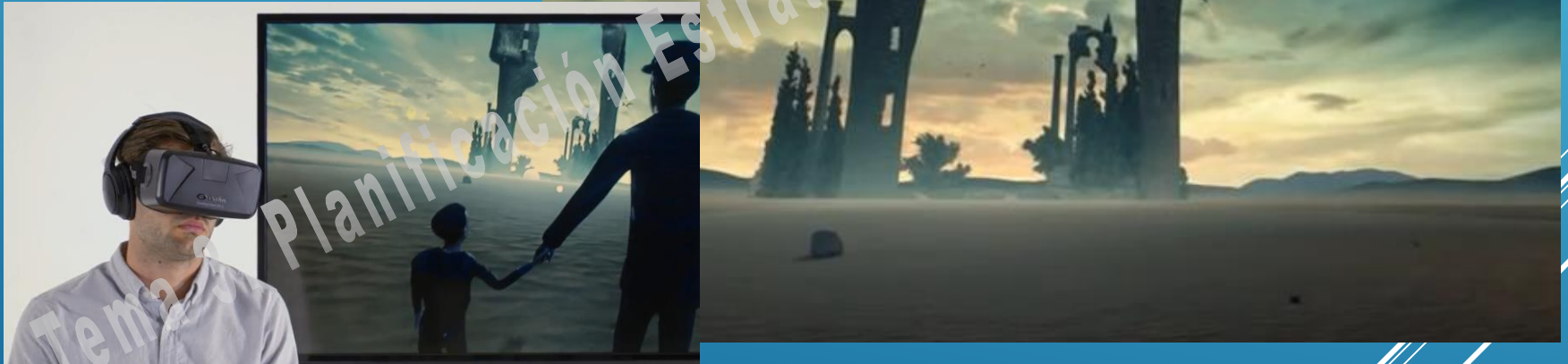


# Análisis del ENTORNO Tecnológico

Las experiencias inmersivas en museos, viajes en el tiempo y el espacio

Dreams of Dalí: a virtual reality experience

*"Reminiscencia Arqueológica del Ángelus de Millet",*



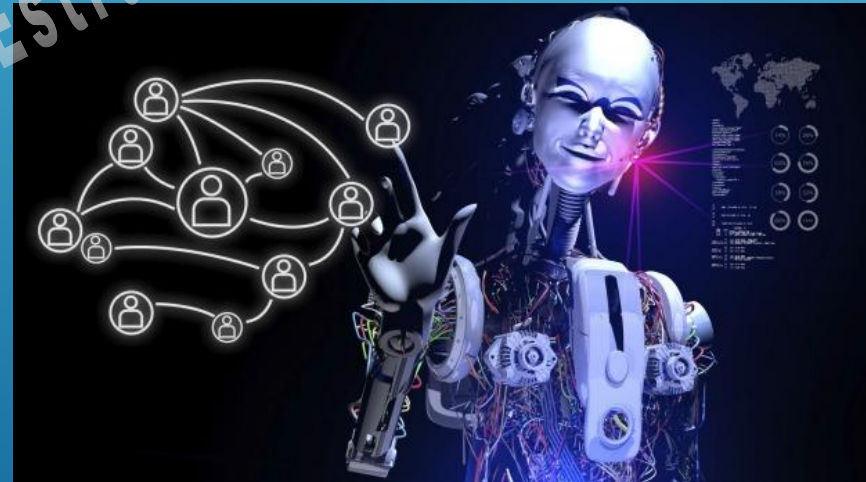
# Análisis del ENTORNO Tecnológico

## Los chatbots como alternativa a la atención al cliente online

Los nuevos sistemas de inteligencia artificial, una alternativa potencial de atención al público

## Professor reveals to students that his assistant was an AI all along

To help with his class this year, a Georgia Tech professor hired Jill Watson, a teaching assistant unlike any other in the world.



# Análisis del ENTORNO Tecnológico

[http://www.hosteltur.com/117983\\_inteligencia-artificial-como-companero-viaje-turista.html](http://www.hosteltur.com/117983_inteligencia-artificial-como-companero-viaje-turista.html)

## IBM Watson Bienvenidos a la era cognitiva



Un nuevo factor entra en juego y plantea un escenario incierto en los procesos de toma de decisiones

## La inteligencia artificial como compañero de viaje del turista

La reconversión de diferentes modelos productivos pasarán por la inteligencia artificial como mejora del producto/servicio

Según un informe de 2016 del **World Economic Forum**, "The Future of Jobs and Skills", se prevé un avance imparable de la **robotización** en múltiples sectores de la economía y prevé que hasta 7,1 millones de empleos serán sustituidos por **robots** en los países más avanzados del mundo. Por lo cual la **inteligencia artificial** será un cambio que repercutirá en el tejido productivo de muchos sectores y en la optimización de muchos otros. Por lo tanto, el **sector turístico** debe de analizar cómo la **robotización** puede afectar a aquellos servicios o **productos turísticos** que pueda aportar una propuesta de valor.



# El futuro es la inteligencia artificial: se acaba tu reinado, smartphone

## Del PC al smartphone, y ahora a la IA

LOS GIGANTES DEL SOFTWARE BUSCAN AHORA FORMAS DE LLEVAR SU SOFTWARE UN PASO MÁS ALLÁ, HACERLO VERDADERAMENTE INTELIGENTE

Los gigantes del software llevan tiempo tratando de diferenciarse de su competencia en brazos de sus distintas **inteligencias artificiales**. Siri golpeó primero dándole ventaja a Apple pero éstos parecen haberse dormido en los laureles y otros han ido avanzando más y mejor. Microsoft creó Cortana y ahora la embute en cada licencia de Windows 10, y Google hace lo propio con su nuevo Google Assistant que, como decíamos, es un paso más en el camino que inició Google Now en su momento.

# El futuro es la inteligencia artificial: se acaba tu reinado, smartphone



La propia Samsung desveló hace unos días [la compra de Viv Labs](#), una empresa estadounidense de inteligencia artificial para **construir su propia solución** e implementarla en su sistema. Hoy puede ser sobre Android y mañana sobre Tizen o cualquier avance en ese sentido, pero todos comienzan a enfocarse hacia lo mismo: sistemas que traduzcan nuestros deseos a órdenes específicas para interactuar con nuestro entorno.

# Un gemelo digital

Nos damos cuenta ahora de que el futuro que el cine nos dibuja hace años puede no estar tan lejos de ser una realidad. Tener cuenta de usuario en una inteligencia artificial que sea capaz de controlar cada aparato que nos rodee sin importar cuál sea, y que aprenda de nosotros para ser cada vez más personal y eficiente. Podremos emplear un teléfono u otro, un ordenador u otro, un televisor u otro, un coche u otro, y **nuestra IA personal trasladará la experiencia adquirida** sin que apreciemos el salto entre distintos dispositivos.

No sabemos qué nos deparará el futuro de la telefonía móvil, y si continuará muchos años tal y como la conocemos ahora o si el salto hacia la cesión del control a las IAs está más cerca que nunca. Lo que sí sabemos, viendo los distintos movimientos de los jugadores sobre el campo, es que el hardware de los smartphones ya está maduro, y que un día llegará a ser irrelevante. **Lo único que importará es cuan eficaz sea la inteligencia artificial** a la que le confiemos nuestro día a día: nuestro gemelo digital.

LLEGARÁ EL DÍA EN  
QUE TENER UN  
TELÉFONO U OTRO  
SERÁ  
COMPLETAMENTE  
IRRELEVANTE

# 5 ejemplos de cómo usar un dron en tu evento

1. Los hemos visto como la evolución del selfie en eventos, en lugar de la autofoto para que los asistentes inmortalicen su presencia nada como dejar volar un dron que les saque una panorámica. Es lo que hizo Iberia Express en su evento Express Experience, los asistentes al domo que montó la compañía para disfrutar de un vuelo 360º acababan su experiencia haciéndose un #droniexpress, un selfie aéreo con ayuda de un dron.
2. De igual forma, un evento tan serio como unas jornadas de la Asociación Profesional de Expertos Contables y Tributarios de España (AECE), que organizó Ediciones NC, ha cedido a la locura de los drones en el . Para darle el toque innovador y sorprendente al evento y dejar patente que la asociación está a la avanzada en todos los aspectos, lo simbolizaron con un dron que sobrevoló la sala para sorpresa de los asistentes y desató flashes de móviles y cámaras que capturaron el momento.



# 5 ejemplos de cómo usar un dron en tu evento

3. fue el lugar elegido para el encuentro profesional Prosegur Soluciones Integrales. En su hall de entrada, un dron -la estrella del evento al presentarse en esta edición, el Servicio de Drones de Prosegur- recibía a los invitados, filmaba desde el aire su entrada y esta se mostraba en directo en el videowall del auditorio.
4. **Eventísimo** montó para la convención de ventas de Altadis una escenografía mediante videomapping que se adaptaba al contenido de la convención y sus discursos. El momento más impactante se produjo durante la presentación de las nuevas herramientas de ventas de la empresa tabaquera, donde la escenografía se abrió literalmente y de su interior salía un dron que, volando sobre los asistentes, depositó las mismas herramientas de las que se estaba hablando en ese momento, en las manos del speaker.
5. Como recurso escenográfico y de impacto los drones tienen mucho que decir. La semana pasada en la TED 2016, que se celebró en Vancouver, el escenario se llenó de luz gracias a una nube de luciérnagas, que no era sino varios drones con luz sobrevolando el escenario.



# 3 ejemplos de locuras tecnológicas para eventos

## Pay per Laugh (PPL)

Esta aplicación fue utilizada por el teatro independiente Teatreneu de Barcelona, tras la subida del IVA en cultura y la consecuente bajada de asistencia a espectáculos. Funciona como un contador de sonrisas; evalúa cuánto el público ríe durante la función y en base a eso se determina el coste de la entrada de cada asistente.

La aplicación, una vez instalada en un iPad, es capaz de detectar la risa, el llanto o cualquier expresión facial programada previamente. El software fue desarrollado con un simple Face Tracker y unas expresiones faciales. En este caso, cada vez que reconoce una sonrisa el IPAD toma una foto y la envía al servidor de PPL, que controla la creación y control de estadísticas.

Se estableció un coste por risa de 0,30 euros (fijando como importe máximo ocho euros, así el público puede disfrutar del espectáculo sin tener que reprimir risas). Una vez finalizado el espectáculo, los espectadores podían comprobar las fotografías que demostraban todas y cada uno de sus sonrisas. ¿Resultados? un promedio de 49 risas, lo que hubiera representado un coste de 14.70 euros por la compra de una entrada ¡casi el doble de lo que se pago! Mira el vídeo [aquí](#).



# 3 ejemplos de locuras tecnológicas para eventos

## The Ghost in the Machine

Inspirado por los escritos de Arthur Koestler en psicología filosófica, este proyecto para el Sonar fue una auto observación futurista de lo que dos robots, un escáner 3D y una máquina Glitch (glitch es un error en el ámbito de la informática o los videojuegos) pueden crear utilizando la imagen del hombre, invitando a la reflexión acerca de la relación humano-máquina.

La instalación unificó la creatividad artística con la tecnología moderna con el fin de capturar el espíritu interior y la belleza de la persona. The Ghost in the Machine consiste en tres etapas: un caleidoscopio que escanea la imagen del cuerpo y captura los gestos en 3D basado en una kinect para capturar una nube de puntos por parte del usuario. El siguiente paso es que una máquina Glitch busque y seleccione la imagen digitalizada que se proyectará en una pantalla holográfica. Una vez seleccionada la imagen, se deforma utilizando 5 fotogramas. La culminación de todo esto llega con la interpretación que de todo esto hacen los dos robots y representan bailando cómo es el alma del usuario mediante light painting con un gif que se ve proyectado en una pantalla. Puedes verlo [aquí](#).

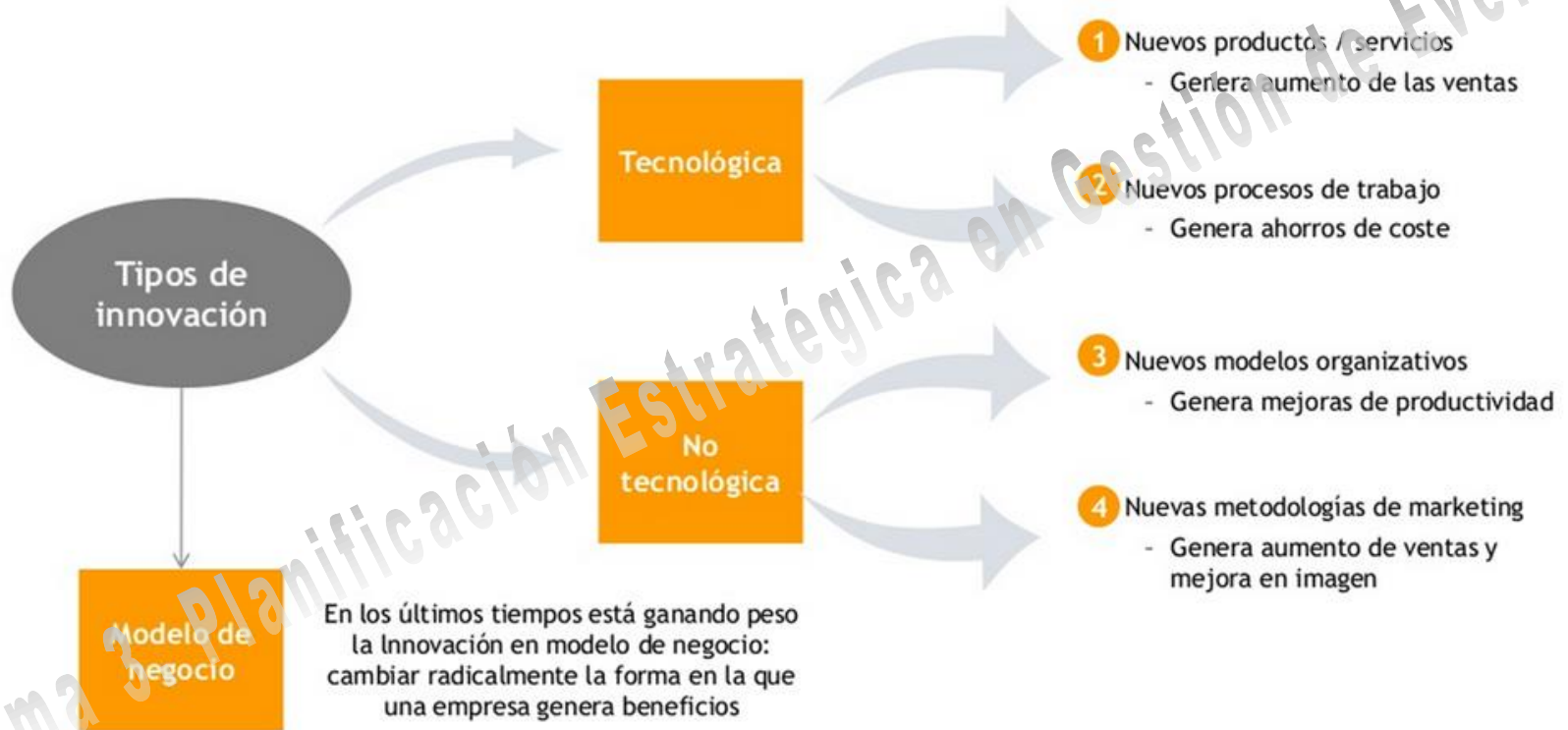
## Pan me

Pan Me es una experiencia musical interactiva utilizada también en el festival de música Sonar que no solo combina la interacción entre los usuarios y la tecnología, sino también entre los propios usuarios. En pocas palabras, permite a de dos a cuatro personas interactuar con otros y una sesión de Ableton (secuenciador audio y MIDI) que con sus expresiones faciales crea música.

Mediante un software instalado en una tableta este utiliza un algoritmo de la expresión facial para comunicarse con un sensor que capta el movimiento visual y fotografía las expresiones faciales. ¡Más de 20.000 fotos fueron tomadas durante un fin de semana! Mira el vídeo [aquí](#).

# Análisis del ENTORNO Tecnológico

De acuerdo al Manual de Oslo, la innovación se puede dividir en cuatro tipologías



Ahora innovar no es una opción. Es la estrategia clave para la supervivencia y desarrollo de la empresa en el mercado.