

QUIÉN PUEDE PARTICIPAR

Podrán participar todos los creadores, mayores de edad (18 años), presentando proyectos basados en tecnologías digitales que persigan un impacto social, educativo y/o medioambiental y puedan llegar a ser viables económicamente, es decir, asegurar los ingresos que garanticen su continuidad.

QUÉ ES

La__b Marmita es un laboratorio de creación y fabricación digital que propone un método de trabajo y formación para artistas, creadores y *makers*, de cualquier naturaleza y ámbito, que proporciona acceso a **herramientas digitales de última generación**.

La__b Marmita ofrece **formación y asesoramiento** para la puesta en marcha de proyectos creativos que sean económicamente viables.

FECHA

El plazo de presentación de proyectos a **La__b Marmita** es del **21 de diciembre de 2016 al 06 de febrero de 2017** a las 12h del mediodía (gmt+1), inclusive.

No se aceptará ningún envío fuera de plazo.

RESIDENCIA-PROYECTO

Servicios:

1. Espacio fijo de trabajo

En el Torreón II de la Terraza de La Casa Encendida, cada proyecto residente contará con:

- Mesa y silla adecuada al desarrollo de su trabajo.
- Taquilla individual.

Además se contará con los siguientes elementos comunes:

- Mobiliario de uso común.
- Espacio de almacenamiento de material.
- Aire acondicionado frío y caliente.

2. Apoyo técnico

El apoyo técnico supone:

- Acceso a las herramientas y maquinaria del laboratorio de fabricación digital.
- Apoyo en el desarrollo de prototipos funcionales con las herramientas de fabricación digital (2D - 3D).
- Asesoramiento en la elección de materiales, acabados, tecnologías y procesos de fabricación de cara a la creación de productos viables y aptos para su posterior comercialización.

3. Apoyo a la viabilidad del proyecto

En este ámbito, se apoyará a los participantes en:

- El desarrollo y fortalecimiento de habilidades emprendedoras y de trabajo en equipo.
 - El análisis de los elementos del proyecto y la planificación del desarrollo en fases.
 - La construcción de prototipos de negocio y su rápido testeo (Mínimo Producto Viable).
 - El diseño de estrategias de marketing y ventas.
 - El diseño de una estructura financiera básica y un plan de impacto y escalabilidad.
- Precio: **200 €/mes** (periodo de cinco meses)

DURACIÓN

La duración del programa será del 27 de febrero al 27 de julio de 2017.

LUGAR Y HORARIO DE LA__B MARMITA

Lugar. Torreón II (Terraza de La Casa Encendida)

Horario. De lunes a viernes, de 10.00 a 14.00 horas

PROCESO DE SELECCIÓN

Solo entrarán dentro del proceso las propuestas recibidas a través del formulario online habilitado antes de las 12:00 de medio día del día 6 de febrero de 2017. El proceso de evaluación de la idoneidad de las candidaturas seguirá un análisis competencial secuenciado en tres fases:

A. Preselección de proyectos finalistas. La selección se comunicará por escrito y por teléfono el día 10 de febrero.

B. Entrevista personal con el jurado, entre los días 13 y 17 de febrero. La fecha y hora de la misma se acordará con cada candidato/a mediante llamada telefónica.

C. Taller de trabajo en equipo de 4 horas de duración el día 17 de febrero.

Los 10 proyectos finalistas recibirán comunicación por escrito y por teléfono el lunes 23 de febrero para su incorporación al programa el día 17 de febrero.

JURADO

Un comité de selección, formado por reconocidos/as profesionales procedentes de distintas áreas y ámbitos de la gestión cultural, el emprendimiento, la creación digital y las tecnologías creativas elegirán los 10 proyectos que formarán parte del programa La__b Marmita 2017 en base a los siguientes criterios:

1. Innovación, viabilidad y potencial de desarrollo del proyecto.
2. Aptitudes y posibilidad de compromiso de dedicación al programa de la persona que desarrolla el proyecto.
3. Actitudes del candidato/a para el trabajo colaborativo y el funcionamiento del espacio de trabajo en base a la filosofía *maker*.

Jurado:

Beatriz García

Directora de contenidos y gestora de proyectos, es licenciada en Historia del Arte y máster en museografía y exposiciones. Cuenta con 15 años de experiencia en distintos ámbitos relacionados con la cultura, la creatividad y la innovación. Ha sido responsable de contenidos en Zinc Shower durante sus tres primeras ediciones y directora de proyectos en distintas empresas como e-cultura, e-burbulla y Micelios, desde donde ha desarrollado más de 50 proyectos de innovación social, económica y cultural a través del arte y la cultura para entidades públicas y privadas.

Posee una gran capacidad para dirigir equipos de trabajo multidisciplinares y la mezcla de curiosidad, pasión y rigor técnico necesaria para materializar cualquier idea. Tras cursar Masteryourself se incorpora a Teamlabs, desde donde explora cómo desarrollar y mejorar la experiencia de aprendizaje de cada persona dentro de la comunidad de equipos de aprendizaje.

Javier Gordillo

Poco después de terminar los estudios de realizador audiovisual Javier choca frontalmente con el mundo del espectáculo y decide especializarse en el modelado 3D y la imagen sintética. Tras cursar un máster en 3D con Autodesk Maya trabaja durante diez años como freelance en el departamento de postproducción de algunas de las productoras publicitarias madrileñas más reconocidas del sector, actividad que durante 10 años compagina con la infoarquitectura y el diseño gráfico. Su pasión por el CAD, la tecnología, y su gran vocación por transmitir sus virtudes lo empujan a interesarse rápidamente por las múltiples posibilidades de la fabricación digital, y en especial de la impresión 3D. En enero de 2013 funda Los Hacedores, un proyecto de divulgación, formación y fabricación que gira en torno a la impresión 3D y las implicaciones que conlleva esta tecnología revolucionaria y disruptiva.

Adam Jorquera

Licenciado en BBAA por la UCM con especialidad en Pintura y Diseño. Ha trabajado desde 1999 en la Galería Moriarty de la que ha sido socio y co-director hasta 2012. Además de su trabajo en el sector galerístico, es artista plástico trabajando de forma poco prolífica y muy periférica bajo el seudónimo Simon Barns. En 2001 su trabajo artístico le llevó a conocer la existencia de la impresión 3D y realizó un primer master en modelado y animación 3D con Lightwave3D (Newtek). Desde entonces desarrolla un trabajo práctico y teórico de investigación entorno a la realidad y su representación que desemboca en 2012 con la fundación del proyecto Los Hacedores; escuela especializada en formación de modelado de subdivisión para la impresión 3D. Es experto operador del software 3D Modo (The Foundry) y Fusion 360 (Autodesk) centrándose en modelado y la creación de imagen sintética. Ante todo, es un fanático de la problemática realidad/representación y su misión como docente es acortar la distancia que existe entre la imaginación y el mundo real.

Isabelle Le Galo Flores

De madre española y padre francés, Isabelle ha crecido entre Francia y España... además de Kenia. Es licenciada de la Escuela de Ingeniería Superior Polytech (Francia) como ingeniero matemático y de Sciences Po Paris (2000). Empezó su carrera profesional en el sector privado en Suiza en Medtronic, empresa dedicada a

la fabricación y difusión de terapias implantables para el tratamiento de enfermedades crónicas graves. En el marco de su desempeño en esta empresa desarrolló las actividades filantrópicas en España donde se trasladó en 2004. En 2008 decidió dedicarse plenamente al tercer sector y empezó a trabajar por cuenta propia como consultora en proyectos de fundraising, comunicación y relaciones públicas para diversas ONGs españolas entre las cuales Menudos Corazones, fundación dedicada a niños con cardiopatías congénitas, ocupa un lugar muy especial. De 2012 a 2014, dirigió las actividades de la Fundación Abracadabra de Magos Solidarios en España, la cual se dedica a la humanización de las condiciones de vida de niños y familias hospitalizadas, personas mayores y personas con discapacidad física o psíquica en situación de aislamiento grave. En junio de 2014 se unió al equipo de gestión de la Fundación Daniel & Nina Carasso como Delegada para España.

Félix Lozano

Socio fundador y CEO de Teamlabs. Félix se define como creativo, emprendedor en serie y adicto al aprendizaje. Careholder Partner de Impact HUB Madrid y miembro de la comunidad internacional Mondragón Team Academy. Ha sido gestor y emprendedor cultural durante más de 25 años, buscando perspectivas nuevas a su experiencia en Dirección de Empresas: Economía Social y Cooperativa (Universidad Deusto, Bilbao) y Dirección Estratégica en la Era de la Información (MIT, Boston). Entrepreneurial Master Program (MIT, Boston). Ha realizado varias estancias en la Universidad de Stanford (USA), formando parte del movimiento “design thinking to tackle social problems”; y en el Centro Europeo de la Economía de la Experiencia de Amsterdam. Colabora con el Global Startup Workshop (MIT), SmartCamp (IBM), 10x10 Pública (La Fábrica), Zinc Shower (Utopic_US) e Iniciador. Ha participado en más de 200 proyectos de innovación multidisciplinar para entidades públicas y privadas. El sueño de Félix es materializar toda esta experiencia en TEAMLABS/.

NORMATIVA

1. La inscripción de los trabajos presentados en el Registro de la Propiedad Intelectual queda bajo la responsabilidad del autor, así como los efectos de su no inscripción frente a terceros. Desde el momento de la presentación de la obra al certamen.
2. No se admitirán proyectos financiados por otra institución.
3. Los trabajos que se presenten sin observar estas condiciones serán descalificados por el Jurado.
4. La mera presentación a la convocatoria representa la aceptación y conocimiento de las presentes bases.
5. Al finalizar el proyecto, y divulgar el mismo, se expresará que ha sido gracias a la ayuda de las cuatro entidades colaboradoras:

❖ [La Fundación Daniel & Nina Carasso](#)

❖ [La Casa Encendida](#)

❖ [Los Hacedores](#)

❖ [TeamLabs](#)