

P R E S E N T E S  
F U T U R O S

P R I M E R  
E N C U E N T R O D E  
C E N T R O S D E  
C U L T U R A D I G I T A L

CIUDADANÍA\_ARTE\_MAKERS

10·AGO·2017

11:30 A 19:30 HORAS

CENTRO CULTURAL DE ESPAÑA  
Guatemala 18- Donceles 97, Colonia Centro

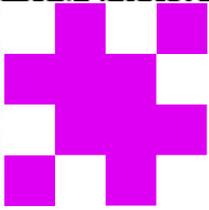


# P R E S E N T E S F U T U R O S

P R I M E R  
E N C U E N T R O D E  
C E N T R O S D E  
C U L T U R A D I G I T A L

**Futuros Presentes. Primer Encuentro de Centros de Cultura Digital**, es un espacio de reflexión e intercambio de experiencias creativas, conocimientos y buenas prácticas entre centros digitales públicos y privados de la Ciudad de México, para difundir sus alcances y casos de éxito. Este encuentro permitirá visualizar la importancia, continuidad, desarrollo y posibles futuros de estos centros digitales.

Durante un día, en el Centro Cultural de España, habrá 5 mesas de reflexión sobre **arte digital, ciudadanía digital y movimiento maker y tecnología para la inclusión social**. Los participantes conversarán sobre la labor que realiza estos espacios de experimentación en el desarrollo de habilidades tecnológicas.



# PROGRAMA

**10 DE AGOSTO DE 2017**

**11:30 hrs. Sala X**

**Inauguración**

María Cristina Cepeda, Secretaria de Cultura

Alejandro Salafranca, Director General de Tecnologías  
de la Información y Comunicaciones

Rodrigo García, Centro Cultural España en México

**12:00 hrs.**

**Mesa 1. Arte y tecnología digital**

Moderador | Cristina Brambila

Centro Multimedia del CENART | Adriana Casas

Laboratorio de Arte Alameda | Tania Aedo

Fundación Telefónica México | Nidia Chávez

**13:30 hrs.**

**Mesa 2. Ciudadanía digital del futuro**

Moderador | José Flores Sosa

Laboratorio de Ciudadanía Digital del CCEMx | Rodrigo García

Centro de Cultura Digital | Grace Quintanilla

Fabrica Digital El Rule | Martin Levenson

Laboratorio para la Ciudad | Alendro Ruiz

**Receso**

**16:30 hrs.**

**Mesa 3. El movimiento Maker para el desarrollo de habilidades**

Moderador | Estrella Soria

MediaLabMX | Leonardo Aranda Brito y Julio Zaldivar Herrera

Hacedores Makerspace | Antonio Quirarte

FabLab Mx | Arnaldo Sánchez

**18:00 hrs.**

**Mesa 4. Tecnología para la inclusión social**

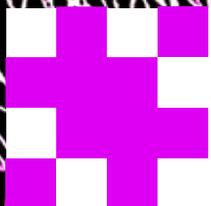
Moderadora | José Carlos Balaguer

TELMEX hub | Moises Garay

Código X | Sofia Zafra

Epic Queen | Ana Karen Ramírez

Fundación Telefónica-Educación | Ana Paula Ricalde



## S O B R E L O S P A R T I C I P A N T E S

### **Centro Multimedia del CENART**

[cmm.cenart.gob.mx](http://cmm.cenart.gob.mx)

El Centro Multimedia es un espacio dedicado a la experimentación, investigación, formación y difusión de las prácticas artístico-culturales en las que se emplean medios tecnológicos. Además ofrece una serie permanente de foros, seminarios y conferencias en los que se estimula la reflexión acerca de temas relacionados con arte y tecnología.

### **Laboratorio de Arte Alameda**

[www.artedalameda.bellasartes.gob.mx](http://www.artedalameda.bellasartes.gob.mx)

Espacio dedicado a la exhibición, documentación, producción e investigación de las prácticas artísticas que utilizan y ponen en diálogo la relación entre el arte y la tecnología. Acerca al público a las más importantes propuestas artísticas contemporáneas en el ámbito nacional e internacional.

### **Laboratorio de Iniciativas Culturales de la UNAM**

Iniciativa impulsada por la Coordinación de Difusión Cultural que dará cabida a artistas de diferentes disciplinas con proyectos diversos y múltiples actividades relacionadas con el quehacer artístico.

### **Fudación Telefónica**

Institución privada enfocada en mejorar las oportunidades de desarrollo de las personas a través de proyectos educativos, sociales y culturales, adaptados a los retos del mundo digital.

### **Laboratorio de Ciudadanía Digital del CCEMx**

[ccemx.org/labciudadania](http://ccemx.org/labciudadania)

Es plataforma de formación que mezcla las artes, la cultura y la ciencia con las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) para incidir en el desarrollo humano y en la formación de ciudadanas y ciudadanos críticos.

### **Centro de Cultura Digital**

[www.centroculturadigital.mx](http://www.centroculturadigital.mx)

Espacio físico y virtual dedicado a investigar las implicaciones culturales, sociales y económicas del uso cotidiano de la tecnología digital. Además es un foro de comunicación, creación artística y entretenimiento colectivo.

### **Laboratorio para la Ciudad**

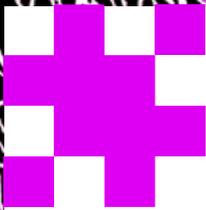
[labcd.mx](http://labcd.mx)

Área experimental del Gobierno de la Ciudad de México, que plantea nuevas formas de acercamientos a temas relevantes para la ciudad, incuba proyectos piloto y promueve encuentros multidisciplinares en torno a la innovación cívica y la creatividad urbana.

### **MediaLab MX**

[medialabmx.org](http://medialabmx.org)

El Medialabmx es una asociación civil que tiene como objetivo impulsar la investigación, el desarrollo y la apropiación de nuevas tecnologías multimedia, orientadas hacia su uso con fines creativos, en proyectos de impacto social y cultural.



## S O B R E L O S P A R T I C I P A N T E S

### **Hacedores Makerspace**

[makerspace.hacedores.com](http://makerspace.hacedores.com)

Difunde y promueve la cultura Maker. Organiza eventos, publica información, imparte talleres, crea comunidades.

Además, maneja un taller colaborativo para la creación de objetos o artefactos haciendo uso de las herramientas que se encuentran disponibles en los diferentes talleres que lo conforman.

### **La Fábrica Digital El Rule**

<http://www.fdrule.cdmx.gob.mx>

Es un lugar de encuentro para la reflexión, la colaboración, la experimentación y la reapropiación tecnológica desde la creación artística, así como para la producción de contenidos enfocados en la promoción y difusión de la cultura.

### **FabLab Mx**

[www.fablabimpact.org](http://www.fablabimpact.org)

Red mundial de laboratorios locales, que posibilitan la invención, haciendo accesibles a los individuos las herramientas de fabricación digital. La comunidad FabLab Impact está compuesta por makers, emprendedores y agentes de cambio, cuenta con programas para la conceptualización, diseño y maquinación de proyectos.

### **TELMEX hub**

[telmexhub.org](http://telmexhub.org)

Plataforma física y virtual donde se brindan las herramientas necesarias para crear, compartir, emprender, colaborar, difundir a través de la creación de comunidades, desarrollo de habilidades digitales, plataforma tecnológica, desarrollo de ciudadanos digitales y apoyo al emprendimiento.

### **Código X**

[www.gob.mx/codigox](http://www.gob.mx/codigox)

Iniciativa dirigida desde la Coordinación de Estrategia Digital Nacional de la Oficina de la Presidencia de la República, para consolidar esfuerzos a nivel nacional e internacional de la industria, sociedad civil, academia y gobierno a fin de promover la inclusión de niñas y mujeres en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

### **Epic Queen**

[epicqueen.com](http://epicqueen.com)

Organización mexicana sin fines de lucro con la misión de cerrar la brecha de género en temas tecnológicos. Promueve la participación de niñas en temas científicos y tecnológicos en México.