



Conecta DIGITAL presenta su [programa](#) con 40 expertos y un showroom para experimentar una nueva dimensión del entretenimiento.

[acceso a fotografías de ponentes aquí](#)

- **IA, derechos de autor, narrativas inmersivas y gaming centrarán el debate con ejecutivos de YouTube, Telefónica, Atresmedia o Channel 4.**
- **ConectaSHOWROOM será la zona para experimentar la innovación tecnológica y la creatividad aplicada en primera persona.**

Madrid, 29 de octubre de 2025. - Conecta DIGITAL presenta el [programa completo](#) de su segunda edición, que se celebrará los **días 18 y 19 de noviembre** en el espacio Meeting Place (C/ Orense, 34, Madrid). Organizado por Inside Content, el encuentro que cuenta con el apoyo del Ministerio de Cultura de Madrid Film Office, se consolida como una cita clave para entender hacia dónde se dirige la creación, la producción y la distribución de contenidos en un momento de profunda transformación tecnológica y nuevos hábitos de consumo.

Un enfoque práctico sobre los retos del audiovisual y la innovación.-

Durante dos jornadas, inversores, creadores y directivos del sector audiovisual y digital compartirán experiencias reales, casos de éxito y visiones sobre el futuro del entretenimiento, a través de ponencias, mesas redondas, debates, showcases y presentaciones de Startups.

La presencia de empresas líderes en innovación y casos prácticos marcarán el pulso de un [programa](#) que reunirá a representantes de compañías como **YouTube, Telefónica, Atresmedia, X (antigua Twitter), GECA, OWO Games o Freepik** junto a expertos internacionales y startups tecnológicas que están transformando el ecosistema audiovisual. Entre los contenidos más destacados figura un panel sobre **derechos de autor en la era digital**, con especialistas de **Baker McKenzie** y **Letslaw**, que analizarán los nuevos retos legales de la creación contemporánea, así como la **keynote de Belén Santa-Olalla** CEO de Stroke 114, centrada en el **storytelling inmersivo y las nuevas formas de participación del público**, invitando a reflexionar sobre cómo evolucionan las narrativas en los entornos interactivos.

Los **showcases de innovación aplicada** mostrarán ejemplos inspiradores de marketing gamer, creatividad interactiva y experiencias inmersivas colectivas, mientras que los **casos de estudio sobre producción virtual y tecnología** aplicada al rodaje contarán con la participación de **Twinpixels, MBC**

Audiovisuales e It's On Sync. También se celebrarán conversaciones sobre **modelos de negocio y monetización digital**, con ejecutivos de **Shorts TV y TVN de Chile**, y debates sobre **liderazgo y creatividad**, protagonizados por directivas de **Freepik y Google**. El [programa](#) incluirá además los keynotes de destacados ejecutivos internacionales como el de **Fabio Seidl (X)**, **"IA, fandom y el futuro del storytelling"** y un diálogo abierto sobre **Digital First** que aspira a Descifrar el ADN de la audiencia joven en el que participarán **Javier Martinez** Director de Originales de You First-Gersh y **Kaio Grizzelle**, Digital Commissioning Executive de CHANNEL 4 y **Beltrán Gortazar**, VP, YouPlanet Group y CEO, YouPlanet Studios

El evento incluirá además sesiones sobre nuevas vías de financiación para proyectos audiovisuales y tecnológicos, pitches de startups y un panel de clausura, **"¿Qué futuro nos espera?"** con la participación de Atresmedia, IB3 y la Asociación de Internautas.

ConectaSHOWROOM experimentar con tecnología en primera persona.-

Conecta DIGITAL incorporará este año un nuevo espacio experiencial: el Conecta SHOWROOM, con dos salas dedicadas a explorar y probar las últimas innovaciones en **tecnología inmersiva y marketing digital**.

Entre las experiencias más llamativas, **OWO Games** mostrará su chaleco háptico **OWO Skin**, que permite al usuario sentir más de 30 sensaciones físicas en su cuerpo (impactos, viento, heridas, etc.) a través de electroestimulación. Los asistentes podrán probarlo en el momento y experimentar estas sensaciones inmersivas a través de juegos y VR. **Algon Games** demostrará el uso de **Gamer marketing** o lo que es lo mismo cómo usar los videojuegos para la venta y promoción de proyectos audiovisuales. Tanto los videojuegos como las herramientas del ecosistema gaming se han convertido en el lenguaje natural de las nuevas generaciones, y en Conecta DIGITAL demostrarán cómo pueden utilizarse estratégicamente para diseñar campañas de marketing y promoción de proyectos audiovisuales. Además, los asistentes a las jornadas podrán gracias a **MixReal** vivir una **experiencia inmersiva con gafas y contenidos de realidad virtual** de última generación.

Una cita imprescindible para anticipar el futuro del entretenimiento. -

Conecta DIGITAL 2025 se confirma como un espacio de referencia para conectar talento, tecnología y creatividad, donde se debate, se aprende y se generan oportunidades reales de colaboración.

Géraldine Gonard, Directora de Inside Content y organizadora de Conecta DIGITAL:
"Conecta DIGITAL nació para responder a la necesidad de un espacio donde lo creativo y lo tecnológico se encuentren. En esta edición, profundizamos en cómo la IA, el gaming y las narrativas inmersivas están transformando no solo cómo contamos historias, sino también cómo las monetizamos y las protegemos".

[Acceso al programa completo **aquí**](#)

Conecta DIGITAL es un componente esencial de Conecta FICTION & ENTERTAINMENT, ampliando la oferta temática del evento y consolidando su posición como referente para los profesionales del sector audiovisual. La edición de 2025 incluye un programa de actividades diseñado para promover la creación y difusión de contenidos digitales en las industrias creativas, desarrollado en dos etapas: Cuenca (16-19 de junio) y Madrid (18-19 de noviembre). Producido por Inside Content, cuenta con la colaboración del Ministerio de Cultura, financiación de la Unión Europea – Next Generation EU y el apoyo de Madrid Film Office.

Conecta FICTION & ENTERTAINMENT es uno de los eventos internacionales más destacados en la industria audiovisual, centrado en la creación, desarrollo, producción, financiación y comercialización de contenidos televisivos. La novena edición se celebró en Cuenca del 16 al 19 de junio de 2025, con el apoyo de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha y Castilla-La Mancha Film Commission, y la colaboración del Ayuntamiento de Cuenca. Inside Content supervisa el diseño y la producción del evento.

Para Información Prensa y Acreditaciones Prensa mándanos un email a:
communication@eventconecta.com