

CATÁLOGO OFICIAL | OFFICIAL CATALOGUE

conecta } { DIGITAL

18-19 NOV 2025
Meeting Place (Calle Orense 34)
Madrid



Conecta · Innova · Crea

An initiative by: **INSIDE
CONTENT**

With the participation of:



Supported by:



conecta } { · DIGITAL

UNA INICIATIVA DE · AN INITIATIVE BY

INSIDE
CONTENT

CON LA PARTICIPACIÓN DE · WITH THE PARTICIPATION OF



CON APOYO DE · SUPPORTED BY



PATROCINADORES · SPONSORS



Mixreal



Embajada de Suecia
Madrid

Este programa fue impreso el 12 de noviembre de 2025.
Para actualizaciones posteriores por favor escanea el código.
This programme was printed on November 12, 2025.
For further updates scan the code.

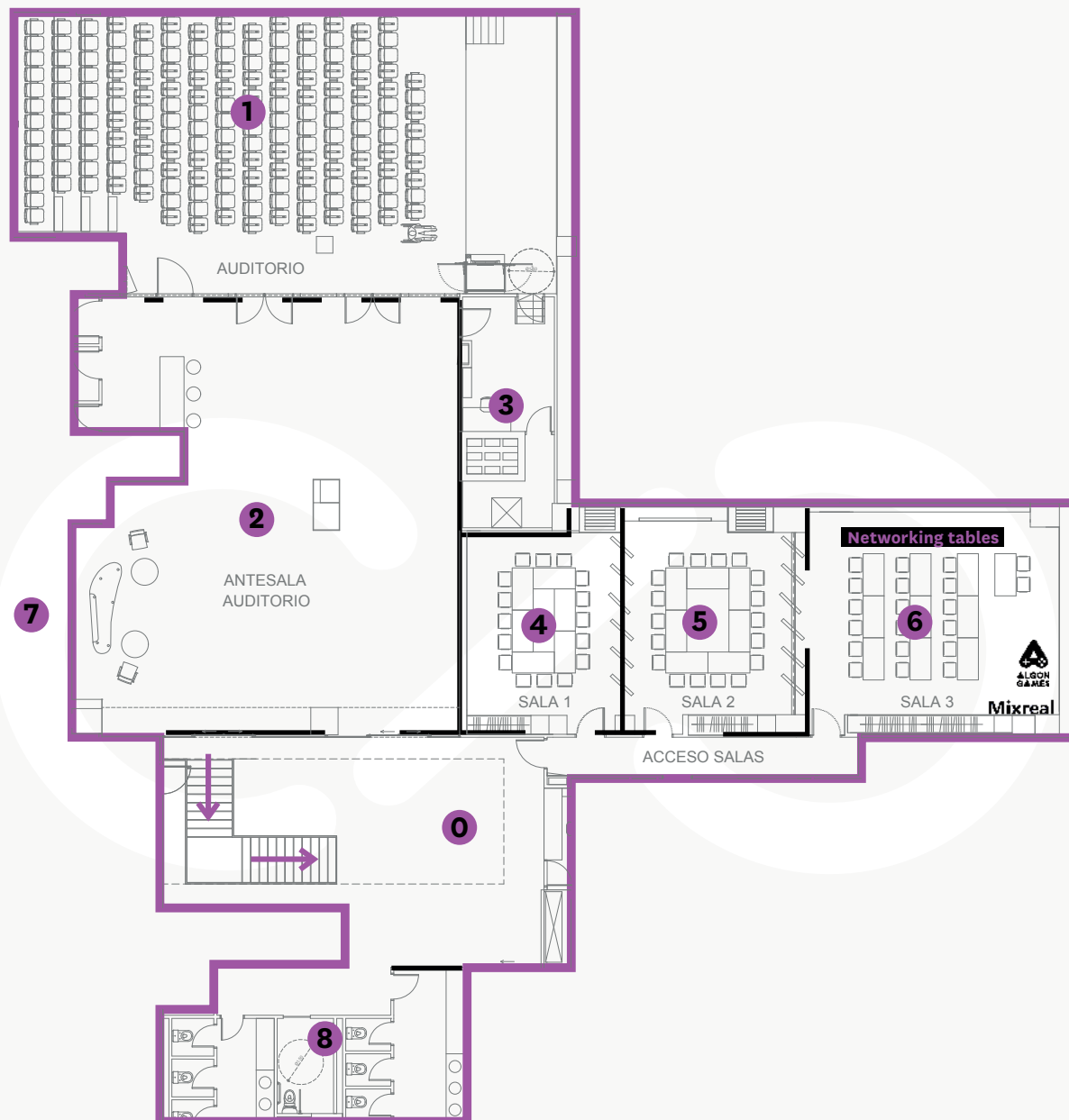


ÍNDICE • INDEX

PLANO - MEETING PLACE, ORENSE 34	04
<i>MAP - MEETING PLACE ORENSE 34</i>	
CONECTA DIGITAL - ¡BIENVENIDOS A CONECTA DIGITAL!	05
<i>CONECTA DIGITAL - WELCOME TO CONECTA DIGITAL!</i>	
PROGRAMA DE ACTIVIDADES	07
<i>PROGRAMME OF ACTIVITIES</i>	
JURADO DE LOS CONCURSOS DE PITCH STARTUPS & PITCH STARTUPS BY YOUNG MINDS	15
<i>JURY OF THE PITCH STARTUPS & PITCH STARTUPS BY YOUNG MINDS CONTESTS</i>	
CONCURSO - PITCH STARTUPS	16
<i>CONTEST - PITCH STARTUPS</i>	
CONCURSO - PITCH STARTUPS BY YOUNG MINDS	18
<i>CONTEST - PITCH STARTUPS BY YOUNG MINDS</i>	
INFO PRÁCTICA	20
<i>PRACTICAL INFO</i>	
EQUIPO	21
<i>TEAM</i>	

PLANO - MEETING PLACE, ORENSE 34

MAP - MEETING PLACE ORENSE 34



0. Accreditation and Cloakroom **1.** Conecta Auditorium **2.** Conecta Meet (Coffee break and Lunch) **3.** Speakers Room **4.** Conecta Mentoring **5.** Press and Production **6.** Conecta Showroom **7.** Photocall **8.** WC



CONECTA DIGITAL

¡BIENVENIDOS A CONECTA DIGITAL!

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 con eventos presenciales: Cuenca (16-19 de junio) y Madrid (18-19 de noviembre), además de sesiones online (Masterclass week 21-22-23 octubre).

Producido por Inside Content, cuenta con la colaboración del Ministerio de Cultura y la financiación de la Unión Europea – Next Generation EU y con el apoyo del Ayuntamiento de Madrid a través 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.

Con 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. 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.

Quisiéramos agradecer a nuestros colaboradores y patrocinadores por acompañarnos de nuevo en esta edición, y deseamos a todos los participantes que aprovechen todas las oportunidades de formación, conexión y colaboración que ofrece este encuentro de dos días.

CONECTA DIGITAL

WELCOME TO CONECTA DIGITAL!

*Conecta DIGITAL is an essential component of Conecta FICTION & ENTERTAINMENT, expanding the event's thematic scope and consolidating its position as a benchmark for audiovisual professionals. The 2025 edition features a program **designed to promote the creation and dissemination of digital content in the creative industries**, developed in two stages with onsite events: Cuenca (June 16–19) and Madrid (November 18–19), and online activities (masterclass week 21-22-23 oct)*

*Produced by Inside Content, it has the collaboration of the Ministry of Culture, European Union – Next Generation EU funding, and with the support of Madrid City Council through Madrid Film Office. The event is consolidating itself as a **key meeting point** to understand where content creation, production, and distribution are headed amid profound technological change and new consumption habits.*

With a practical focus on audiovisual challenges and innovation, over two days, investors, creators, and executives from the audiovisual and digital sectors will share real-world experiences, success stories, and visions for the future of entertainment through keynotes, panels, roundtables, debates, showcases, and startup presentations.

*This year, Conecta DIGITAL introduces a new experiential area: **Conecta SHOWROOM**, with two rooms dedicated to exploring and testing the latest innovations in immersive technology and digital marketing.*

We would like to thank our partners and sponsors for joining us again for this edition, and we hope that all participants take advantage of the opportunities for training, networking, and collaboration that this two-day event offers.



UNA CIUDAD PARA CONTAR GRANDES HISTORIAS ▶



Madrid
Film Office

- ▶ Principal centro de producción en España
- ▶ 30% incentivos fiscales y ayudas públicas
- ▶ Increíbles localizaciones con versatilidad para recrear otras ciudades
- ▶ Proveedores y empresas de servicios
- ▶ Asistencia desde la preproducción y apoyo institucional

PROGRAMA DE ACTIVIDADES PROGRAMME OF ACTIVITIES

¿LISTO PARA VIVIR CONECTA DIGITAL AL MÁXIMO?

Te presentamos nuestro programa de actividades, pensado para reunir a quienes dan vida al entretenimiento audiovisual y al universo tecnológico y digital. Durante el evento encontrarás propuestas diseñadas para que ambos mundos se crucen, colaboren y se inspiren mutuamente. Podrás disfrutar de **Conecta Meet**, nuestro espacio de networking ideal para hacer contactos y futuras alianzas, además de asistir a las **sesiones de Pitch de Startups** que están revolucionando la industria con ideas frescas y valientes.

Como novedad en esta edición, podrás experimentar de primera mano nuevas tecnologías en el **Conecta Showroom** con Algon Games y Mixreal, compañías especializadas en producción y entretenimiento virtual. Prepárate para explorar propuestas que combinan innovación, inmersión y creatividad, y que muestran hacia dónde se dirige el futuro del contenido interactivo.

Además, nuestros **paneles y conferencias** abordarán los temas más actuales y estratégicos, dirigidos a una audiencia diversa de inversores, productores y emprendedores. Estas sesiones ofrecerán conocimiento, inspiración y experiencias interactivas que ampliarán tu visión sobre el futuro (y el ahora) del entretenimiento. ¡Ven con ganas de conectar, descubrir y disfrutar de esta experiencia única!

READY TO ENJOY CONECTA DIGITAL TO THE FULLEST?

*We present our program of activities, designed to bring together those who breathe life into audiovisual entertainment and the technological and digital universe. During the event, you will find activities designed to allow both worlds to intersect, collaborate, and inspire each other. You can enjoy **Conecta Meet**, our networking space ideal for making contacts and future alliances, as well as attending the **Startup Pitch sessions** that are revolutionizing the industry with fresh and bold ideas.*

*As a new feature in this edition, you will be able to experience new technologies firsthand in the **Conecta Showroom** with Algon Games and Mixreal, companies specializing in virtual production and entertainment. Get ready to explore innovations that combine immersion and creativity, showcasing the future of interactive content.*

*In addition, our **panels and conferences** will address the most current and strategic topics, aimed at a diverse audience of investors, producers, and entrepreneurs. These sessions will offer knowledge, inspiration, and interactive experiences that will broaden your vision of the future (and present) of entertainment. Come ready to connect, discover, and enjoy this unique experience!*

PROGRAMA DE ACTIVIDADES PROGRAMME OF ACTIVITIES

MARTES · 18 NOVIEMBRE TUESDAY · NOVEMBER 18

09H00 - 10H00 - CET · MEETING PLACE, ORENSE 34

APERTURA DE ACREDITACIONES · ACCREDITATIONS PICK UP

Bienvenida y acreditación de los participantes, inicio de una jornada dedicada a la innovación tecnológica y a la creatividad audiovisual.

Welcome and registration of participants, start of a day dedicated to technological innovation and audiovisual creativity.

10H00 - 10H10 - AUDITORIUM

PALABRAS DE BIENVENIDA · WELCOME SPEECH

Ponentes · Speakers

Géraldine Gonard. CEO & Founder, Inside Content (Spain)

Raúl Torquemada. Director, Madrid Film Office (Spain)

Héctor Calvo. Advisory member of the Cultural Industries Coordination Centre (Spain)

Presentación oficial de la segunda edición de Conecta DIGITAL, el espacio para conectar talento, tecnología y creatividad con el objetivo de transformar el entretenimiento audiovisual.

Official presentation of the second edition of Conecta DIGITAL, the space for connecting talent, technology and creativity with the aim of transforming audiovisual entertainment.

10H10 - 11H00 - AUDITORIUM

PANEL - DERECHOS DE AUTOR EN LA ERA ARTIFICIAL: DESAFÍOS Y FUTURO DEL SECTOR AUDIOVISUAL PANEL - COPYRIGHT IN THE ARTIFICIAL ERA: CHALLENGES AND FUTURE OF THE AUDIOVISUAL SECTOR

Moderador · Moderator

Antonio Ortiz. Creator and founder, Monos Estocásticos (Spain)

Ponentes · Speakers

Sergio Poza. Head of IT/IP, Letslaw (Spain)

Pelayo Puente. Senior Associate, Baker McKenzie (Spain)

Este panel invita a adentrarse en los grandes dilemas que enfrenta el audiovisual en la era de la inteligencia artificial: ¿cómo evolucionan los derechos de autor y las leyes de protección para creadores mientras la tecnología avanza a toda marcha? Se analizarán las claras diferencias culturales y regulatorias entre Europa y Estados Unidos, explorando con casos que han sido públicos cómo cada modelo está dando forma al futuro de la IA y la gestión de la propiedad intelectual.

Una sesión clave para comprender los nuevos retos y oportunidades que surgen en el ecosistema audiovisual global, anticipando hacia dónde se dirige el sector frente a la aceleración digital.

This panel invites participants to delve into the major dilemmas facing the audiovisual industry in the age of artificial intelligence: how are copyright and protection laws for creators evolving as technology advances at full speed? The clear cultural and regulatory differences between Europe and the United States will be analysed, exploring public cases to see how each model is shaping the future of AI and intellectual property management.

This is a key session for understanding the new challenges and opportunities arising in the global audiovisual ecosystem, anticipating where the sector is headed in the face of digital acceleration.

11H00 - 11H30 - AUDITORIUM

KEYNOTE - STORYTELLING INMERSIVO: CONVIRTIENDO A LOS ESPECTADORES EN PROTAGONISTAS KEYNOTE - IMMERSIVE STORYTELLING: TURNING VIEWERS INTO PROTAGONISTS

Ponente · Speaker

Belén Santa-Olalla. Creative Director, Stroke 114 (UK)

Esta charla explora cómo el storytelling inmersivo transforma la relación entre creador y público, invitando a los espectadores a cruzar la línea y convertirse en protagonistas activos de la narrativa. A través de ejemplos reales, analizaremos las claves creativas y tecnológicas detrás de este tipo de storytelling, desde la construcción de universos coherentes hasta la orquestación de la experiencia del usuario.

This talk explores how immersive storytelling transforms the relationship between creator and audience, inviting viewers to cross the line and become active protagonists in the narrative. Through real-life examples, we will analyse the creative and technological keys behind this type of storytelling, from the construction of coherent universes to the orchestration of the user experience.

11H30 - 12H00 - AUDITORIUM

SHOWCASE - GAMER MARKETING: CÓMO USAR LOS VIDEOJUEGOS PARA LA VENTA Y PROMOCIÓN DE PROYECTOS AUDIOVISUALES

SHOWCASE - GAMER MARKETING: HOW TO USE VIDEO GAMES TO SELL AND PROMOTE AUDIOVISUAL PROJECTS

Ponentes · Speakers

Álvaro Vázquez. CEO, Algon Games (Spain)

Álex García. Audiovisual Project Manager, Algon Games (Spain)

Los videojuegos y las herramientas del ecosistema gaming se han convertido en el lenguaje natural de las nuevas generaciones. Este showcase de ALGON GAMES, pionera en eSports en España y Europa, mostrará cómo llevar las dinámicas del videojuego

Este programa fue impreso el 12 de noviembre de 2025.
Para actualizaciones posteriores por favor escanea el código.
This programme was printed on November 12, 2025.
For further updates scan the code.



al mundo audiovisual para diseñar campañas de marketing innovadoras y experiencias narrativas únicas. A través de su enfoque de marketing gamer, explicarán cómo la fusión entre videojuegos y cine/TV está dando lugar a formatos inéditos, activando comunidades y atrayendo nuevas audiencias. Una oportunidad para descubrir cómo la creatividad interactiva está transformando la narrativa y la experiencia audiovisual del futuro.

Video games and gaming ecosystem tools have become the natural language of the younger generations. This showcase by ALGON GAMES, a pioneer in eSports in Spain and Europe, will demonstrate how to bring video game dynamics to the audiovisual world to design innovative marketing campaigns and unique narrative experiences. Through their gamer marketing approach, they will explain how the fusion between video games and film/TV is giving rise to unprecedented formats, activating communities and attracting new audiences. An opportunity to discover how interactive creativity is transforming the narrative and audiovisual experience of the future.

12H00 - 12H30 - CONECTA MEET SALA

COFFEE BREAK PATROCINADO POR MADRID FILM OFFICE COFFEE BREAK SPONSORED BY MADRID FILM OFFICE

Espacio para ampliar tu red de contactos y dialogar con profesionales líderes del ámbito audiovisual y tecnológico presentes en el evento.

A space to expand your network and engage in dialogue with leading professionals from the audiovisual and technology sectors attending the event.

12H30 - 13H00 - AUDITORIUM

SHOWCASE - CREATIVIDAD INTERACTIVA: FUSIONANDO MUNDOS PARA CAUTIVAR A LAS NUEVAS AUDIENCIAS SHOWCASE - INTERACTIVE CREATIVITY: MERGING WORLDS TO CAPTIVATE NEW AUDIENCES

Ponente · Speaker

Voyelle Acker. Co-founder & executive producer, Small Creative (France)

En Conecta DIGITAL 2025, Voyelle Acker presentará, junto a Small Creative, estrategias y casos de éxito en la creación de experiencias XR colectivas que integran arte, tecnología y storytelling para generar nuevas formas de engagement con el público. Su intervención explorará cómo la convergencia entre creatividad, innovación y comunidad está redefiniendo la manera en que las audiencias viven y comparten las historias en el entorno digital.

At Conecta DIGITAL 2025, Voyelle Acker will join Small Creative to present strategies and success stories in the creation of collective XR experiences that integrate art, technology and storytelling to generate new forms of engagement with the public. Her presentation will explore how the convergence of creativity, innovation and community is redefining the way audiences experience and share stories in the digital environment.

13H00 - 13H015- AUDITORIUM

SHOWCASE - EASY4YOU: OPTIMIZAR LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL SHOWCASE - EASY4YOU: OPTIMISING AUDIOVISUAL PRODUCTION

Carlos Esteban, manager de Easy4you (SILLERAS ASESORES), presentará Easy4you, la app que ayuda en el día a día de la producción audiovisual.

Carlos Esteban, manager of Easy4you (SILLERAS ASESORES), will present Easy4you, the app that assists with day-to-day audiovisual production.

13H15 - 14H00

PITCH STARTUPS PITCH STARTUPS

Presentación de startups tecnológicas españolas disruptivas que están transformando el mercado audiovisual y digital. Conoce ideas frescas y soluciones listas para revolucionar la industria.

Presentation of disruptive Spanish tech startups that are transforming the audiovisual and digital market. Discover fresh ideas and solutions ready to revolutionise the industry.

UBICUITY. (Madrid, Spain)

ARTGONUTS. (Madrid, Spain)

ONESIA. (Córdoba, Spain)

14H00 - 15H30 - CONECTA MEET SALA

ALMUERZO NETWORKING NETWORKING LUNCH

Oportunidad para fortalecer relaciones y generar sinergias entre creadores, inversores y tecnólogos del sector audiovisual.

An opportunity to strengthen relationships and generate synergies between creators, investors and technologists in the audiovisual sector.

15H30 - 16H00 - AUDITORIUM

SHOWCASE - CÁMARAS IMPOSIBLES Y SETS INVISIBLES: SOFTWARE & HARDWARE QUE REINVENTA EL RODAJE (PT1)

SHOWCASE - IMPOSSIBLE CAMERAS AND INVISIBLE SETS: SOFTWARE & HARDWARE THAT REINVENTS FILMING (PT1)

Raúl Maqueda, Founder, Twinpixels (Spain)

Rodar sin tocar: el poder del doble digital en escenarios imposibles.

El uso de dobles digitales está transformando la forma de producir cine, series y experiencias interactivas. Gracias a la integración de fotogrametría, escaneo 3D y motores en tiempo real, es posible replicar con precisión escenarios donde el rodaje físico resulta inviable, ya sea por limitaciones legales, logísticas o de conservación. Esta charla aborda los flujos de trabajo híbridos que combinan técnicas de producción cinematográfica y herramientas propias del desarrollo de videojuegos, permitiendo planificar, iluminar y rodar en entornos digitales con total control. Una aproximación práctica al doble digital como solución profesional para rodajes complejos y virtual production.

Filming without touching: the power of digital doubles in impossible scenarios.

The use of digital doubles is transforming the way films, series and interactive experiences are produced. Thanks to the integration of photogrammetry, 3D scanning and real-time engines, it is possible to accurately replicate scenarios where physical filming is not feasible, whether due to legal, logistical or

MARTES · 18 NOVIEMBRE

TUESDAY · NOVEMBER 18

conservation constraints. This talk addresses hybrid workflows that combine film production techniques and video game development tools, allowing for planning, lighting and filming in digital environments with total control. A practical approach to digital doubles as a professional solution for complex shoots and virtual production.

Marcos Barrios, CEO, MBC Audiovisuales (Spain)

MBC Audiovisuales es una empresa gallega especializada en producción y postproducción audiovisual, con sedes en Lugo y Madrid. Ofrece servicios integrales: rodaje, edición, sonido, efectos visuales (VFX) y creación de contenido para cine, televisión y publicidad. Dispone de platós, estudios técnicos y equipamiento profesional para realizar proyectos de alta calidad. Su enfoque combina creatividad, tecnología e innovación, apostando por formatos modernos y producciones de gran nivel técnico.

MBC Audiovisuales is a Galician company specialising in audiovisual production and post-production, with offices in Lugo and Madrid. It offers comprehensive services: filming, editing, sound, visual effects (VFX) and content creation for film, television and advertising. It has sets, technical studios and professional equipment to carry out high-quality projects. Its approach combines creativity, technology and innovation, focusing on modern formats and high-level technical productions.

16H00 - 17H00 - AUDITORIUM · ESPACIO CULTURAL SERRERÍA BELGA, MADRID

CASE STUDY - CREACIÓN, PRODUCCIÓN Y DIFUSIÓN: CÓMO Y DÓNDE UTILIZAR LA IA

CASE STUDY - CREATION, PRODUCTION AND DISSEMINATION: HOW AND WHERE TO USE AI

Moderator · Moderator

Gloria Saló, Production and Content Consultant, GECA (Spain)

Ponente · Speaker

Helena Suárez, lawyer specializing in intellectual property and emerging technologies, ECIA (Spain)

Clara Ruipérez, Director of Intellectual and Industrial Property, Telefónica (Spain)

Carmen Paéz, Deputy Secretary of Culture, Ministry of Culture (Spain)

Alberto Fernández, Content Director for Platforms, RTVE/Playz (Spain)

En este panel, liderado por expertos en propiedad intelectual y tecnologías emergentes, se examinará cómo la inteligencia artificial se integra en la creación de obras audiovisuales sin infringir los derechos de autor. Se abordarán cuestiones fundamentales como si el guión representa el mayor desafío legal en la actualidad, cómo se puede identificar y regular el uso de IA en los procesos creativos, y cuáles han sido los principales retos y riesgos que han enfrentado plataformas y productoras al adoptar estas tecnologías.

Esta sesión está diseñada para aclarar el panorama legal y ofrecer una perspectiva práctica y clara sobre un uso ético y responsable de la IA en la industria audiovisual.

This panel, led by experts in intellectual property and emerging technologies, will examine how artificial intelligence can be integrated into the creation of audiovisual works without infringing copyright. It will address fundamental questions such as whether the script represents the greatest legal challenge today, how the use of AI in creative processes can be identified and regulated, and what have been the main challenges and risks faced by platforms and production companies in adopting these technologies.

This session is designed to clarify the legal landscape and offer a practical and clear perspective on the ethical and responsible use of AI in the audiovisual industry.

CIERRE: Gloria Saló, Consultora de Producción y Contenidos (GECA) – presentación del libro “Perspectivas de la IA aplicada a la comunicación”

CLOSING: Gloria Saló, Production and Content Consultant (GECA) – presentation of the book ‘Perspectives on AI applied to communication’

17H00 - 17H30 - AUDITORIUM

SHOWCASE - CÁMARAS IMPOSIBLES Y SETS INVISIBLES: SOFTWARE & HARDWARE QUE REINVENTA EL RODAJE (PT2)

SHOWCASE - IMPOSSIBLE CAMERAS AND INVISIBLE SETS: SOFTWARE & HARDWARE THAT REINVENTS FILMING (PT2)

Marc Algora, COO & Co-founder, It's On (Spain)

IT'S ON: supervisa tus rodajes en tiempo real

IT'S ON: monitor your shoots in real time

Plataforma que optimiza el proceso de producción audiovisual mediante el streaming en tiempo real de los rodajes y ofrece así un producto sostenible para el sector audiovisual.

Platform that optimises the audiovisual production process through real-time streaming of filming, thus offering a sustainable product for the audiovisual sector.

Madalena Saavedra, Especialista de Marketing (PLEO)

Pleo: Simplificando la gestión del gasto empresarial

Pleo: Simplifying business expense management

Centraliza y optimiza la gestión financiera de tu empresa con la plataforma de pagos y control de gastos más valorada de Europa. Con Pleo, las empresas pueden automatizar sus procesos de gastos, reembolsos, facturas y presupuestos, logrando una eficiencia total y una visión clara de sus finanzas.

Centralize and streamline your company's finances with Europe's most trusted spend management platform. With Pleo, businesses can automate expenses, reimbursements, invoices and budgets, achieving total efficiency and full visibility over their financial operations.



17H00 - 18H00 - CONECTA MENTORING (SALA 1)

ENCUENTRO DE ESTUDIANTES - ECONOMÍA DEL CREADOR: CREA, PUBLICA Y FACTURA CON TU TALENTO STUDENT MEETING - THE CREATOR ECONOMY: CREATE, PUBLISH, AND GET PAID FOR YOUR TALENT

Ponentes · Speakers

Blanca Rabena. Director of Platforms & Talent, YouPlanet Media (Spain)

Antonio Ortiz. Creator and founder, Monos Estocásticos (Spain)

Los nuevos creadores ya no esperan a que alguien les dé luz verde: producen, publican y ganan dinero directamente con su talento. La llamada economía del creador está cambiando las reglas del juego y ofreciendo a los jóvenes profesionales del audiovisual un modelo más ágil, directo y global. En este encuentro, hablaremos de cómo convertir las ideas en proyectos sostenibles, cómo aprovechar las plataformas y herramientas digitales, y qué significa realmente vivir de lo que creas en la era del DIY.

New creators no longer wait for someone to give them the green light: they produce, publish, and make money directly from their talent. The so-called creator economy is changing the rules of the game and offering young audiovisual professionals a more agile, direct, and global model. In this meeting, we will talk about how to turn ideas into sustainable projects, how to take advantage of digital platforms and tools, and what it really means to make a living from what you create in the DIY era.

17H30 - 18H00 - AUDITORIUM

SHOWCASE - IMPORTANT LOOKING PIRATES: CREANDO EFECTOS VISUALES PREMIADOS EN EUROPA SHOWCASE - IMPORTANT LOOKING PIRATES: CRAFTING AWARD-WINNING VFX IN EUROPE

Ponente · Speaker

Mans Bjorklund. Executive Produce, Important Looking Pirates (Sweden)

Descubre el recorrido de Important Looking Pirates (ILP) y cómo pasó de ser un pequeño equipo apasionado hasta convertirse en uno de los estudios boutique de VFX más premiados de Europa.

Esta sesión explora cómo una sólida cultura creativa, una visión audaz y un enfoque inquebrantable en la calidad han moldeado el camino de ILP. Compartiremos los hitos más importantes, las lecciones aprendidas y una mirada entre bastidores a nuestro trabajo de VFX de alto nivel para series y largometrajes.

Discover the journey of Important Looking Pirates (ILP) and how it grew from a small, passionate team to become one of Europe's most award-winning boutique VFX studios.

This session explores how a strong creative culture, bold vision and unwavering focus on quality have shaped ILP's path. We will share key milestones, lessons learned and a behind-the-scenes look at our high-end VFX work for series and feature films.

18H00 - 18H30 - AUDITORIUM

NUEVAS ECONOMÍAS DEL ENTRETENIMIENTO: CÓMO GANAR DINERO EN EL MUNDO DIGITAL NEW ENTERTAINMENT ECONOMIES: HOW TO MAKE MONEY IN THE DIGITAL WORLD

Ponente · Speaker

Ian Carrasco. VP of EMEA & LATAM, Shorts TV (United Kingdom)

Reflexión sobre los modelos de negocio emergentes en el entretenimiento, sus transformaciones, monetización y su impacto en creadores y distribuidores.

Reflection on emerging business models in entertainment, their transformations, monetization and their impact on creators and distributors.

18H30 - 19H15 - AUDITORIUM

PANEL - INNOVAR CON SENTIDO EN LA ERA DIGITAL: TRAYECTORIAS QUE INSPIRAN

PANEL - MEANINGFUL INNOVATION IN THE DIGITAL AGE: INSPIRING JOURNEYS

Moderador · Moderator

Géraldine Gonard. Founder & CEO, Inside Content (Spain)

Ponentes · Speakers

Sofía López. Head of Social & Community AI Growth, Freepik (Spain)

Isabel Gracia. Brand & Reputation Marketing Manager, Google (Spain)

Miriam Hernanz. Director, Prisa Audiovisual (Spain)

Este panel reúne a ejecutivas y fundadoras que están transformando la relación entre tecnología, creatividad e impacto social. A través de sus trayectorias, explorarán cómo la innovación puede tener un propósito humano, abordando los desafíos y oportunidades que surgen en la era de la inteligencia artificial y la digitalización.

This panel brings together executives and founders who are transforming the relationship between technology, creativity and social impact. Through their career paths, they will explore how innovation can serve a human purpose, addressing the challenges and opportunities that arise in the age of artificial intelligence and digitalization.

19H30

CIERRE CLOSING

MIÉRCOLES • 19 NOVIEMBRE

WEDNESDAY • NOVEMBER 19

09H00 - 10H00 - CET • MEETING PLACE, ORENSE 34

APERTURA DE ACREDITACIONES • ACCREDITATIONS PICK UP

Bienvenida y acreditación de los participantes, inicio de una jornada dedicada a la innovación tecnológica y a la creatividad audiovisual.

Welcome and registration of participants, start of a day dedicated to technological innovation and audiovisual creativity.

10H00 - 11H00 - AUDITORIUM

SHOWCASE - NUEVAS ECONOMÍAS DEL ENTRETENIMIENTO: CÓMO FINANCIAR PROYECTOS TECNOLÓGICOS Y CONTENIDOS AUDIOVISUALES

SHOWCASE - NEW ENTERTAINMENT ECONOMIES: HOW TO FINANCE TECHNOLOGY PROJECTS AND AUDIOVISUAL CONTENT

Moderador • Moderator

Josetxu Palenzuela. Co-founder, La Disidencia (Spain)

Ponentes • Speakers

Natasha Durán. Co-founder & CEO, Hulahoop (Spain)

David Guerrero. Co-founder & CIO, Hulahoop (Spain)

Patricia Lopez. Director, Sego Creative (Spain)

Guillermo Palacios. Communications Specialist, ENISA (Spain)

Presentación sobre el papel de la tecnología en la democratización del acceso a fondos y apoyos, y cómo potenciar proyectos audiovisuales a escala internacional.

Presentation on the role of technology in democratizing access to funding and support, and how to promote audiovisual projects on an international scale.

11H00 - 11H30 - AUDITORIUM

PANEL - VERTICALES & MICRODRAMAS: CÓMO CONVERTIR INNOVACIÓN NARRATIVA EN NEGOCIO PANEL - VERTICALS & MICRODRAMAS: HOW TO TURN NARRATIVE INNOVATION INTO BUSINESS

Moderador • Moderator

Blanca Rabena. Director of Platforms & Talent, YouPlanet Media (Spain)

Ponentes • Speakers

Pilar Sánchez Macías. Head of Top Creators & Agencies, YouTube (Spain)

Javier Goldschmied. Programming and Production Director, TVN (Chile)

El panel sobre microdramas y narrativas verticales explorará cómo estos relatos de menos de un minuto, diseñados para el consumo móvil, están redefiniendo la ficción y el negocio audiovisual. A través de casos de éxito y estrategias de monetización, se abordará cómo este formato logra emocionar, conectar y captar la atención en segundos, generando nuevas

oportunidades para las marcas, creadores y plataformas que buscan llegar a audiencias jóvenes y digitales.

The panel on micro-dramas and vertical narratives will explore how these stories, less than a minute long and designed for mobile consumption, are redefining fiction and the audiovisual business. Through success stories and monetization strategies, it will address how this format manages to excite, connect and capture attention in seconds, generating new opportunities for brands, creators and platforms seeking to reach young and digital audiences.

11H30 - 12H00 - AUDITORIUM

ENTREVISTA - DIGITAL FIRST: DESCIFRANDO EL ADN DE LA AUDIENCIA JOVEN (PARTE 1) INTERVIEW - DIGITAL FIRST: UNCODING THE DNA OF YOUNG AUDIENCES (PART 1)

Moderador • Moderator

Javier Martínez. Director of Originals, YouFirst-Gersh (Spain)

Ponente • Speaker

Kaio Grizzelle. Digital Commissioning Executive, Channel 4 (United Kingdom)

Descubre cómo la estrategia Digital First está revolucionando la industria audiovisual al situar lo digital en el centro de todas las operaciones, desde la experiencia del usuario hasta los procesos internos. Este enfoque no solo redefine la forma de crear y distribuir contenidos, sino que también impulsa a las empresas a ser más ágiles, competitivas y eficientes en un mundo donde lo digital deja de ser opcional para convertirse en el motor principal del negocio.

Una presentación clave para entender cómo liderar la transformación y aprovechar al máximo las oportunidades que ofrece la era digital.

Discover how the Digital First strategy is revolutionizing the audiovisual industry by placing digital at the center of all operations, from user experience to internal processes. This approach not only redefines how content is created and distributed, but also drives companies to be more agile, competitive and efficient in a world where digital is no longer optional but has become the main driver of business.

A key presentation for understanding how to lead the transformation and make the most of the opportunities offered by the digital age.

12H00 - 12H30 - SALA CONECTA MEET

COFFEE BREAK PATROCINADO POR MADRID FILM OFFICE COFFEE BREAK SPONSORED BY MADRID FILM OFFICE

Espacio para ampliar tu red de contactos y dialogar con profesionales líderes del ámbito audiovisual y tecnológico presentes en el evento.

A space to expand your network and engage in dialogue with leading professionals from the audiovisual and technology sectors attending the event.

Este programa fue impreso el 12 de noviembre de 2025.
Para actualizaciones posteriores por favor escanea el código.
This programme was printed on November 12, 2025.
For further updates scan the code.



12H30 - 13H30 - AUDITORIUM

PITCH STARTUPS BY YOUNG MINDS

Presentación de proyectos innovadores y disruptivos de jóvenes talentos que están marcando tendencia en el panorama audiovisual y digital.

Presentation of innovative and disruptive projects by young talents who are setting trends in the audiovisual and digital landscape.

LOKUTOR (Madrid, Spain)

OFF TV (Madrid, Spain)

XR XPERIENCES (Madrid, Spain)

13H30 - 14H00 - AUDITORIUM

DIGITAL FIRST – DESCIFRANDO EL ADN DE LA AUDIENCIA JOVEN (PARTE 2)**DIGITAL FIRST – UNCODING THE DNA OF YOUNG AUDIENCES (PART 2)**

Moderador · Moderator

Javier Martínez. Director of Originals, YouFirst-Gersh (Spain)

Ponentes · Speakers

Kaio Grizzelle. Digital Commissioning Executive, Channel 4 (United Kingdom)

Beltrán Gortázar. VP of Strategy, YouPlanet Studios (Spain)

Una ponencia que aborda las estrategias digitales para crear y optimizar contenido dirigido especialmente a audiencias jóvenes. Se centra en cómo diseñar contenido atractivo y fidelizador, adaptado a los hábitos y preferencias de consumo en un ecosistema multiplataforma.

A presentation that addresses digital strategies for creating and optimizing content aimed specifically at young audiences. It focuses on how to design engaging and loyalty-building content, tailored to consumption habits and preferences in a multi-platform ecosystem.

14H00 - 15H30 - CONECTA MEET SALA

ALMUERZO NETWORKING**NETWORKING LUNCH**

Oportunidad para fortalecer relaciones y generar sinergias entre creadores, inversores y tecnólogos del sector audiovisual.

An opportunity to strengthen relationships and generate synergies between creators, investors and technologists in the audiovisual sector.

15H30 - 16H30 - AUDITORIUM

SHOWCASE - TECNOLOGÍA INTERACTIVA**SHOWCASE - INTERACTIVE TECHNOLOGY**

Ponentes · Speakers

Álvaro Sicilia. CEO, Mixreal (Spain)

Sofía López. Head of Social & Community, Freepik (Spain)

Presentación de proyectos y tecnologías de vanguardia que llevan la narración inmersiva a nuevas dimensiones, combinando videojuegos, tecnologías sensoriales y experiencias mixtas para atraer y emocionar al público actual.

Presentation of cutting-edge projects and technologies that take immersive storytelling to new dimensions, combining video games,

sensory technologies, and mixed experiences to engage and excite today's audiences..

16H30 - 17H00 - AUDITORIUM

SHOWCASE - NEUROMARKETING PARA CAUTIVAR Y DESCIFRAR AUDIENCIAS**SHOWCASE - NEUROMARKETING TO CAPTIVATE AND UNCODE AUDIENCE**

Ponentes · Speakers

Irune Mathur. Commercial Director, GECA (Spain)

Claudia Reigosa. Audience Analyst, GECA (Spain)

Descubre cómo desde GECA están revolucionando el neuromarketing con su proyecto Neurolab, mediante el análisis en tiempo real de la audiencia presente y la extracción de 46 indicadores clave que permiten comprender en profundidad sus comportamientos y emociones frente a productos audiovisuales. Esta demostración en vivo mostrará el potencial de la tecnología para captar reacciones auténticas, brindando insights valiosos que transforman la forma de conectar con el público y potenciar el impacto creativo y comercial.

Discover how GECA is revolutionizing neuromarketing with its Neurolab project, through real-time analysis of the audience present and the extraction of 46 key indicators that provide an in-depth understanding of their behaviors and emotions when viewing audiovisual products.

This live demonstration will showcase the potential of technology to capture authentic reactions, providing valuable insights that transform the way we connect with audiences and enhance creative and commercial impact.

17H00 - 17H30 - AUDITORIUM

KEYNOTE – INTELIGENCIA CREATIVA: IA, FANDOM, Y EL FUTURO DEL STORYTELLING**KEYNOTE – CREATIVE INTELLIGENCE: IA, FANDOM, Y THE FUTURE OF STORYTELLING**

Ponente · Speaker

Fabio Seidl. Global Head of Creative and Brand, X (USA)

A medida que la inteligencia artificial sigue transformando el panorama creativo, hay una verdad que permanece inalterable: las historias más poderosas siguen comenzando —y resonando— con la emoción humana. En esta ponencia, Fabio Seidl, director global de Creatividad y Marca en X, explora la dinámica intersección entre la tecnología, las marcas, los creadores, las comunidades y el diseño centrado en el ser humano.

A través de interesantes casos prácticos del mundo de la tecnología, los medios de comunicación y el entretenimiento, Seidl demuestra cómo la IA puede reflejar los valores humanos, profundizar el compromiso de la audiencia y convertirse en un verdadero colaborador en el proceso creativo. Esta es una invitación a adentrarse en una nueva era, en la que la pasión impulsa la innovación, el fandom da forma a la narrativa y la narración se vuelve más inmersiva, inclusiva y se integra a la perfección en nuestra vida cotidiana.

As artificial intelligence continues to transform the creative landscape, one truth remains unchanged: the most powerful stories still begin -and resonate- with human emotion. In this keynote, Fabio Seidl, Global Head of Creative and Brand at X,

MIÉRCOLES · 19 NOVIEMBRE

WEDNESDAY · NOVEMBER 19

explores the dynamic intersection of technology, brands, creators, communities, and human-centered design.

Through compelling case studies from the worlds of tech, media, and entertainment, Seidl demonstrates how AI can reflect human values, deepen audience engagement, and become a true collaborator in the creative process.

This is an invitation to step into a new era -one where passion fuels innovation, fandom shapes narrative, and storytelling becomes more immersive, inclusive, and seamlessly woven into our everyday lives.

17H30 – 18H00 – AUDITORIUM

KEYNOTE – GAMIFICATION, LA ESTRATEGIA PARA MARCAS: ACTIVACIÓN A TRAVÉS DEL VIDEOJUEGO

KEYNOTE – GAMIFICATION, THE STRATEGY FOR BRANDS: ACTIVATION THROUGH VIDEO GAMES

Ponente · *Speaker*

Antonio Ferrer. Head of Advertisement, Gameloft (Spain)

Una exploración experta sobre el uso de la gamificación como herramienta clave para captar y mantener la atención de las audiencias. Se analizarán sistemas y campañas que aprovechan técnicas de juego para motivar la participación activa, fidelizar usuarios y alcanzar nuevos segmentos de público.

Este keynote mostrará cómo la gamificación impulsa el compromiso efectivo en productos audiovisuales y digitales, abriendo nuevas posibilidades de interacción y conexión con las audiencias.

An expert exploration of the use of gamification as a key tool for capturing and maintaining audience attention. Systems and campaigns that leverage gaming techniques to motivate active participation, build user loyalty, and reach new audience segments will be analysed.

This keynote will show how gamification drives effective engagement in audiovisual and digital products, opening up new possibilities for interaction and connection with audiences.

18H00 – 18H45 – AUDITORIUM

PANEL - ¿QUÉ FUTURO NOS ESPERA?

PANEL - WHAT DOES THE FUTURE HOLD FOR US?

Moderador · *Moderator*

Carlos José Navas. Director & Founder, Fuera de Series (Spain)

Ponentes · *Speakers*

Emilio Sánchez. Director of Atresplayer, Atresmedia (Spain)

Esteban Ramón. Director of Corporate Communications and Digital Strategy, IB3 (Spain)

María Luisa García. Member, Internet Users Association (Spain)

Este panel propone una visión prospectiva sobre el futuro de la industria audiovisual, enfocándose en la convergencia tecnológica y su impacto en la forma de consumir contenidos. Se analizarán las tendencias emergentes y cómo las audiencias podrían evolucionar, explorando la posibilidad de que los contenidos se integren directamente con la mente humana, lo que abriría nuevas fronteras en la experiencia de entretenimiento y comunicación nunca antes vistas.

This panel offers a forward-looking view of the future of the audiovisual industry, focusing on technological convergence and its impact on content consumption. Emerging trends and how audiences might evolve will be analyzed, exploring the possibility of content being directly integrated into the human mind, which would open up new frontiers in entertainment and communication experiences never seen before.

18H45 – 19H00 – AUDITORIUM

ENTREGA DE PREMIOS AWARDS CEREMONY

19H00

COPA DE CLAUSURA CLOSING DRINK



JURADO DE LOS CONCURSOS DE PITCH STARTUPS & PITCH STARTUPS BY YOUNG MINDS

JURY OF THE PITCH STARTUPS & PITCH STARTUPS BY YOUNG MINDS CONTESTS

El jurado de los concursos PITCH STARTUPS y PITCH STARTUPS BY YOUNG MINDS de Conecta DIGITAL 2025 está compuesto por destacados profesionales y altos ejecutivos del sector tecnológico y audiovisual. Su labor consistió en analizar y valorar las propuestas recibidas, seleccionando las tres Startups más innovadoras de cada categoría

The jury of the PITCH STARTUPS and PITCH STARTUPS BY YOUNG MINDS competitions at Conecta DIGITAL 2025 is made up of leading professionals and top executives from the technology and audiovisual industries. They reviewed and evaluated all submitted startups, selecting the three most innovative in each category



FRANCISCO ASENSI

SPAIN AUDIOVISUAL HUB

ASESOR SENIOR
SENIOR ADVISOR

MINISTERIO PARA LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL Y DE LA FUNCIÓN PÚBLICA

SECRETARIA DE ESTADO DE DIGITALIZACIÓN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL
SECRETARY OF STATE FOR DIGITALIZATION AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE

ESPAÑA / SPAIN



LORENA GONZÁLEZ

INMERSIVA XR

COFUNDADORA
CO-FOUNDER

ESPAÑA / SPAIN



EMILIO SÁNCHEZ

ATRESMEDIA

DIRECTOR DE ATRESPLAYER Y PLATAFORMAS OTT
DIRECTOR OF ATRESPLAYER AND OTT PLATFORMS

ESPAÑA / SPAIN

CONCURSO - PITCH STARTUPS

CONTEST - PITCH STARTUPS

Esta convocatoria presenta **tres Startups tecnológicas españolas con proyección internacional**, que ofrecen productos o servicios innovadores orientados a cubrir distintas necesidades dentro —o en torno— al sector del entretenimiento. Han sido seleccionadas por su **originalidad, grado de innovación, viabilidad técnica y económica**, así como por su relevancia dentro de la industria. Estas Startups **presentarán sus proyectos en una sesión de Pitch abierta a todos los acreditados** del evento.

*This call features **three Spanish tech startups with international potential**, offering innovative products or services aimed at addressing various needs within (or connected to) the entertainment industry. They were selected based on **originality, innovation, technical and economic feasibility**, and their overall relevance to the sector. These startups will **present their projects in a Pitch session open to all accredited attendees** of the event.*



Artgonuts conecta instituciones culturales locales con visitantes mediante experiencias únicas, impulsadas por una base de datos de grafos y contenido exclusivo.

Artgonuts connects local cultural institutions with visitors through unique experiences, powered by a graph database and exclusive content.

Ciudad / City: Madrid.

¿QUÉ ES? / WHAT IS IT?

Artgonuts es una plataforma que conecta instituciones culturales locales con visitantes a través de experiencias únicas y personalizadas. Nuestra tecnología, basada en una potente base de datos de grafos, permite descubrir conexiones inéditas entre lugares, obras y comunidades. Colaboramos directamente con museos y entidades culturales para ofrecer contenidos exclusivos que no pueden encontrarse fuera de nuestra plataforma, impulsando un turismo más auténtico y significativo.

Artgonuts is a platform that connects local cultural institutions with visitors through unique and personalized experiences. Our technology, based on a powerful graph database, allows users to discover unprecedented connections between places, works, and communities. We collaborate directly with museums and cultural entities to offer exclusive content that cannot be found outside our platform, promoting more authentic and meaningful tourism.

¿QUÉ BUSCA SOLUCIONAR? / WHAT DOES IT AIM TO SOLVE?

Artgonuts nace para combatir la desconexión creciente con el patrimonio y la homogeneización de las experiencias culturales. Frente a los recorridos masivos y superficiales tipo free tour, proponemos una forma más íntima, profunda y significativa de explorar los lugares. Nuestra plataforma ayuda a redescubrir el valor cultural y humano de los territorios, fomentando un turismo sostenible que conecta visitantes, instituciones y comunidades locales.

Artgonuts was created to combat the growing disconnect with heritage and the homogenization of cultural experiences. In contrast to mass, superficial free tours, we offer a more intimate, profound, and meaningful way to explore places. Our platform helps rediscover the cultural and human value of territories, promoting sustainable tourism that connects visitors, institutions, and local communities.

Contacto / Contact

Javier Martínez de Velasco (Co-founder & CPO)

javier.martinez@artgonuts.io

www.artgonuts.com





Plataforma no code para crear mundos/stands 3D en web y móvil con analítica. Visualización en VR (limitada). Catálogo propio: juegos pedagógicos y experiencias hospitalarias.

No-code platform for creating 3D worlds/stands on the web and mobile devices with analytics. VR visualization (limited). Own catalog: educational games and hospital experiences.

Ciudad / City: Córdoba.

¿QUÉ ES? / WHAT IS IT?

Plataforma no code para crear y publicar mundos, islas, stands y showrooms 3D en web y móvil, con plantillas y analítica. Las experiencias pueden verse en VR con algunas limitaciones; no producimos VR nativo desde el editor. Además, contamos con un catálogo de productos listo para licenciar: juegos pedagógicos y experiencias para hospitales, personalizables. Para media/OTT: promos y activaciones web medibles; para corporate/salud: formación y sensibilización.

No-code platform for creating and publishing 3D worlds, islands, stands, and showrooms on the web and mobile devices, with templates and analytics. The experiences can be viewed in VR with some limitations; we do not produce native VR from the editor. In addition, we have a catalog of products ready for licensing: educational games and experiences for hospitals, which can be customized. For media/OTT: measurable web promos and activations; for corporate/health: training and awareness.

¿QUÉ BUSCA SOLUCIONAR? /

WHAT DOES IT AIM TO SOLVE?

La industria audiovisual y la formación interna dependen de formatos 2D con baja atención; producir VR a medida es caro, lento y difícil de medir. Eonesia permite a equipos no técnicos crear 3D en web/móvil con plantillas y analítica, y, cuando aporta, visualizar en VR (con limitaciones). Además, ofrece un catálogo probado de juegos pedagógicos y experiencias hospitalarias para desplegar rápido con resultados medibles.

The audiovisual industry and internal training rely on low-attention 2D formats; producing custom VR is expensive, slow, and difficult to measure. Eonesia allows non-technical teams to create 3D content on the web/mobile using templates and analytics, and, when appropriate, to visualize it in VR (with limitations). It also offers a proven catalog of educational games and hospital experiences that can be deployed quickly with measurable results.

Contacto / Contact

Rafael Dorado (CEO)
rafa.dorado@eonesia.com
www.eonesia.com



Ubicity es una plataforma software para crear y gestionar experiencias audiovisuales avanzadas (incluido inmersivas), en espacios físicos.

Ubicity is a software platform for creating and managing advanced audiovisual experiences (including immersive ones) in physical spaces.

Ciudad / City: Madrid.

¿QUÉ ES? / WHAT IS IT?

En el momento de la verdad de las audiencias en general, clientes o empleados, se busca generar impacto y crear experiencias memorables que perduran en la audiencia. Ubicuity permite a través de sus herramientas orientadas a usuarios sin experiencia previa crear experiencias audiovisuales inmersivas e interactivas muy impactantes.

When it comes to audiences in general, whether customers or employees, the goal is to make an impact and create memorable experiences that linger in the audience's mind. Ubicuity's tools, designed for users with no prior experience, allow you to create immersive and interactive audiovisual experiences that leave a lasting impression.

¿QUÉ BUSCA SOLUCIONAR? /

WHAT DOES IT AIM TO SOLVE?

Las barreras que se encuentran las empresas para adoptar instalaciones audiovisuales avanzadas: dificultad para cambiar contenido, altos costes en la instalación en general y en su evolución y el acceso a talento creativo.

The barriers companies face in adopting advanced audiovisual facilities: difficulty in changing content, high costs in installation in general and in its evolution, and access to creative talent.

Contacto / Contact

Víctor Morán (CEO)
victor@ubicuity.com
www.ubicuity.com

CONCURSO - PITCH STARTUPS BY YOUNG MINDS

CONTEST - PITCH STARTUPS BY YOUNG MINDS

El concurso Pitch Startups by Young Minds está dirigido a jóvenes emprendedores de hasta 30 años residentes en España que hayan fundado empresas innovadoras enfocadas en cubrir necesidades dentro de los sectores audiovisual y/o del entretenimiento. El propósito de la sesión es conectar a estos talentos con profesionales del sector y potenciales socios estratégicos.

The Pitch Startups by Young Minds competition is aimed at young entrepreneurs up to 30 years of age residing in Spain who have founded innovative companies focused on addressing needs within the audiovisual and/or entertainment sectors. The purpose of the session is to connect these talents with industry professionals and potential strategic partners.

Ψ Lokutor

Infraestructura de Audio IA Deep Tech propietaria: voz escalable, de ultra baja latencia y bajo coste para audioguías, gaming y streaming.

Proprietary Deep Tech AI audio infrastructure: scalable, ultra-low latency, low-cost voice for audio guides, gaming, and streaming.

Ciudad / City: Madrid.

¿QUÉ ES? / WHAT IS IT?

Lokutor desarrolla y opera infraestructura de Audio IA Deep Tech. Construimos modelos de IA a medida y plataformas optimizadas para habilitar interacciones de voz naturales y escalables en entornos empresariales. Ofrecemos soluciones de ultra baja latencia y bajo coste para verticales clave: desde agentes de voz en videojuegos y audioguías inteligentes, hasta streaming y procesamiento de audio a gran escala, asegurando rendimiento de milisegundos y eficiencia operativa.

Lokutor develops and operates Deep Tech AI audio infrastructure. We build custom AI models and optimized platforms to enable natural and scalable voice interactions in business environments. We offer ultra-low latency and low-cost solutions for key verticals: from voice agents in video games and smart audio guides to large-scale audio streaming and processing, ensuring millisecond performance and operational efficiency.

¿QUÉ BUSCA SOLUCIONAR? / WHAT DOES IT AIM TO SOLVE?

Resolver la necesidad de audio IA verdaderamente escalable y en tiempo real. Las soluciones existentes de terceros APIs son caras, tienen latencia perceptible y carecen de la optimización específica para dominios de alto tráfico (como gaming o turismo). Lokutor elimina esta barrera técnica y económica, ofreciendo una plataforma propietaria que garantiza rendimiento en milisegundos y un coste operativo significativamente menor, permitiendo a las empresas integrar audio inteligente y natural sin comprometer la velocidad ni la escalabilidad.

Addressing the need for truly scalable, real-time AI audio. Existing third-party API solutions are expensive, have noticeable latency, and lack specific optimization for high-traffic domains (such as gaming or tourism). Lokutor removes this technical and economic barrier by offering a proprietary platform that guarantees performance in milliseconds and significantly lower operating costs, allowing companies to integrate intelligent and natural audio without compromising speed or scalability.

Contacto / Contact

Daniel Varela (Cofundador)

contact@lokutor.com

www.lokutor.com





Off TV es una plataforma integral para el ecosistema del deporte y outdoor, que conecta creadores de contenido, atletas, marcas y aficionados en un único entorno digital.

Off TV is a complete platform for the sports and outdoor ecosystem, connecting content creators, athletes, brands, and fans in a single digital environment.

Ciudad / City: Madrid.

¿QUÉ ES? / WHAT IS IT?

Off TV es una plataforma digital que une contenido, comunidad y ecommerce en el mundo del deporte y la vida outdoor. Conecta a creadores, atletas y aficionados en un mismo espacio donde pueden aprender, inspirarse, mejorar y equiparse. Ofrece contenido gratuito y premium, masterclasses, eventos, productos y experiencias exclusivas, integrando entretenimiento, formación y compra en una sola app. Off TV impulsa la pasión por el deporte, creando una comunidad global y auténtica.

Off TV is a digital platform that brings together content, community, and e-commerce in the world of sports and outdoor life. It connects creators, athletes, and fans in a single space where they can learn, be inspired, improve, and equip themselves. It offers free and premium content, masterclasses, events, products, and exclusive experiences, integrating entertainment, training, and shopping in a single app. Off TV fuels passion for sports, creating a global and authentic community.

¿QUÉ BUSCA SOLUCIONAR? / WHAT DOES IT AIM TO SOLVE?

Off TV soluciona la experiencia confusa de compra para +200M deportistas outdoor, con 24.000M horas perdidas al año, \$108B-\$224B en devoluciones y 30-40% rechazo a anuncios que frena ROI. Nuestra OTT integra contenido exclusivo, e-commerce fluido y ads targeted, uniendo entusiastas, creadores (monetizando su conocimiento vía suscripciones/partnerships) y marcas en un ecosistema AI-driven para engagement auténtico y rentabilidad rápida.

Off TV solves the confusing shopping experience for over 200 million outdoor athletes, with 24.000M hours lost per year, \$108B to \$224B in returns, and 30-40% ad rejection that slows ROI. Our OTT integrates exclusive content, seamless e-commerce, and targeted ads, bringing together enthusiasts, creators (monetizing their knowledge via subscriptions/partnerships), and brands in an AI-driven ecosystem for authentic engagement and rapid profitability.

Contacto / Contact

Gonzalo Palma (CEO)
gpalma@theoff.tv
www.offtv.es



XR Xperiences entrena soft skills en equipos directivos mediante dinámicas inmersivas en realidad virtual, entregando después métricas de rendimiento.

XR Xperiences trains soft skills in management teams through immersive virtual reality dynamics, subsequently providing performance metrics.

Ciudad / City: Madrid.

¿QUÉ ES? / WHAT IS IT?

XR Xperiences impulsa la formación corporativa a través de dinámicas inmersivas en realidad virtual que mejoran liderazgo, comunicación, trabajo en equipo o toma de decisiones bajo presión. Cada experiencia se complementa con un dashboard interactivo que analiza métricas objetivas de desempeño, permitiendo a las empresas medir el impacto y evolución de sus equipos. Ofrecemos un modelo con dashboard y talleres presenciales de alto valor añadido.

XR Xperiences promotes corporate training through immersive virtual reality dynamics that improve leadership, communication, teamwork, and decision-making under pressure. Each experience is complemented by an interactive dashboard that analyzes objective performance metrics, allowing companies to measure the impact and evolution of their teams. We offer a model with a dashboard and high value-added face-to-face workshops.

¿QUÉ BUSCA SOLUCIONAR? / WHAT DOES IT AIM TO SOLVE?

Las empresas invierten en formación en soft skills sin poder medir su impacto ni garantizar resultados reales. Los métodos tradicionales generan baja implicación y poca transferencia al entorno laboral. XR Xperiences soluciona esto con experiencias inmersivas que simulan entornos reales de presión y colaboración, y un dashboard que convierte el rendimiento en datos objetivos, facilitando decisiones basadas en evidencia.

Companies invest in soft skills training without being able to measure its impact or guarantee real results. Traditional methods generate low engagement and little transfer to the workplace. XR Xperiences solves this with immersive experiences that simulate real pressure and collaboration environments, and a dashboard that converts performance into objective data, facilitating evidence-based decisions.

Contacto / Contact

Rubén Jordán (COO)
hola@xperiencesvr.com
www.xperiencesvr.com

INFO PRÁCTICA · PRACTICAL INFO

INSTAGRAM: @eventconecta

FACEBOOK: Conecta FICTION & ENTERTAINMENT

LINKEDIN: Conecta FICTION & ENTERTAINMENT

#Conecta9 #ConectaDigital

WEB y PLATAFORMA ONLINE Conecta FICTION & ENTERTAINMENT

www.eventconecta.com

WIFI

MEETING PLACE

Contraseña: GrupoGmp2022

CONTACTO

info@eventconecta.com

Tel: +34 915 155 875 · +34 686 303 034

INSTAGRAM: @eventconecta

FACEBOOK: Conecta FICTION & ENTERTAINMENT

LINKEDIN: Conecta FICTION & ENTERTAINMENT

#Conecta9 #ConectaDigital

WEB & ONLINE PLATFORM Conecta FICTION & ENTERTAINMENT

www.eventconecta.com

WIFI

MEETING PLACE

Password: GrupoGmp2022

CONTACT

info@eventconecta.com

Tel: +34 915 155 875 · +34 686 303 034

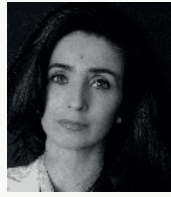


EQUIPO • TEAM

**GÉRALDINE GONARD**

Directora
Director

ggonard@insidecontent.tv

**EVA ZALVE**

Resp. Comunicación y Prensa
Comms & Press Manager
communication@eventconecta.com

**ISABEL MONTILVA**

Coordinadora de Programa
Program Coordinator
imontilva@insidecontent.tv

**ADRIANO CANELLA**

Coordinador de Proyectos
Projects Coordinator
acanella@insidecontent.tv

**VERÓNICA GÓMEZ-JORDANA**

Coordinadora de Producción
Production Coordinator
vjordana@insidecontent.tv

**FABIANA TUZZOLINO**

Coordinadora Back Office
Back Office Coordinator
ftuzzolino@insidecontent.tv

**ALEXANDRE COMBRET**

Gestor de contenido digital
Digital Content Manager
acombred@insidecontent.tv

**DIEGO HERNÁNDEZ**

Asistente de Producción
Production Assistant
production@eventconecta.com

**MARÍA CERECEDA**

Coordinadora Audiovisual
Tech. Coordinator
mcereceda@insidecontent.tv

NOTAS • NOTES

A large, faint, stylized watermark of the number '2' is centered on the page. The watermark is composed of thick, rounded strokes and is light gray in color, blending into the background. It is positioned horizontally across the middle of the page, spanning most of its width. The background of the page is a light gray color, and it features horizontal ruling lines in a light blue color. There are 21 lines in total, with a slightly larger margin at the top for a header.

NOTAS • NOTES





eventconecta.com

