

PROGRAMA DE ACTIVIDADES

PROGRAMME OF ACTIVITIES

MARTES - 18 DE 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*

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

Raul 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

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:

En la era de la saturación digital, las historias ya no se cuentan, se viven.

In the age of digital saturation, stories are no longer told, they are lived.

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

GAMER MARKETING: how to use video games to sell and promote audiovisual projects

Ponentes - Speakers

Alvaro Vázquez, CEO, Algon Games (Spain)

Alex 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 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

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 – 13H15 | AUDITORIUM

SHOWCASE

EASY4YOU: optimizar la producción audiovisual



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

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

Live 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)

EONESIA (Cordoba, 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

Impossible cameras and invisible sets: Software & Hardware that reinvents filming

Raul 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 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

CASE STUDY

Creación, producción y difusión: Cómo y dónde utilizar la IA

Creation, production and dissemination: How and where to use AI

Moderator - *Moderator:*

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

Ponentes – *Speakers:*

Helena Suárez, lawyer specializing in intellectual property and emerging technologies, ECIJA (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 guion 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 Salo, Consultora de Producción y Contenidos (GECA) – presentación del libro "*Perspectivas de la IA aplicada a la comunicación*"

CLOSING: Gloria Salo, 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

Impossible cameras and invisible sets: Software & Hardware that reinvents filming

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.

17H30 – 18H00 | AUDITORIUM

SHOWCASE

IMPORTANT LOOKING PIRATES: Creando efectos visuales premiados en Europa

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.

17H00 – 18H00 | CONECTA MENTORING (SALA 1)

ENCUENTRO DE ESTUDIANTES - STUDENT MEETING

Economía del creador: crea, publica y factura con tu talento

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.

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 – 19H00 | AUDITORIUM

PANEL: Innovar con sentido en la era digital: trayectorias que inspiran

PANEL: Meaningful innovation in the digital age: inspiring journeys

Moderador - Moderator:



Geraldine Gonard, Founder & CEO, Inside Content (Spain)

Ponentes – Speakers

Sofia Lopez, Head of Social & Community AI Growth, Freepik (Spain)

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

Miriam Hernanz, Director, Prisa Video (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 female 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.

19H00

Cierre

Closing

MIÉRCOLES - 19 DE 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

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
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 / INTERVIEW

Digital First – Descifrando el ADN de la audiencia joven (Parte 1)

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 revolutionising the audiovisual industry by placing digital at the centre 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. As

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.

12H30 – 13H30 | AUDITORIUM

Pitch 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 optimising 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 con los cinco sentidos
SHOWCASE: Interactive technology with all five senses

Ponentes – Speakers

Alvaro 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 audiences

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

CREATIVE INTELLIGENCE: IA, Fandom, y el futuro del storytelling

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, 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
Gamification, the strategy for brands: activation through video games

Ponente – Speaker

Antonio Ferrer, Head of Advertisment, 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 – 18H30 | AUDITORIUM

PANEL

¿Qué futuro nos espera?

What does the future hold for us?

Moderador – Moderator: Carlos José Navas, Fundador, Fundador, Fuera de Series (Spain)

Ponentes – Speakers:

Emilio Sanchez, Director of Atresplayer, Atresmedia (Spain)

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

María Luisa Garcia, member, Internet Users Asociacion (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 analysed, 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.

18H30 – 19H00 | AUDITORIUM

ENTREGA DE PREMIOS

AWARDS CEREMONY

19H00

Cóctel de clausura

Closing Cocktail