

CM MÁLAGA ARRANCA ESTE LUNES CON MÁS DE 80 EXPOSITORES QUE PRESENTAN LAS ÚLTIMAS TENDENCIAS TECNOLÓGICAS PARA IMPULSAR EL SECTOR CULTURAL

CM Málaga, *Culture and Museums International Tech Forum*, abre sus puertas el próximo lunes con la participación en su zona expositiva de más de 80 empresas con propuestas tecnológicas para el sector cultural en torno a inteligencia artificial, Big Data, digitalización e impresión 3D, hologramas, video 360º, realidad virtual y aumentada, video gaming, experiencias inmersivas, sonido, podcast, Apps interactivas y audioguías

El certamen reunirá además ocho empresas de la mano del Basque District of Culture and Creativity (BDCC) con proyectos que abarcan temáticas como el mapping 3D, los espacios virtuales o el streaming, además de la presencia del Basque Culinary Center

La segunda edición de CM Málaga se celebra en FYCMA (Palacio de Ferias y Congresos de Málaga) los días 20 y 21 de junio, organizada por el recinto malagueño y la Consejería de Cultura y Patrimonio Histórico de la Junta de Andalucía con el apoyo de Diario Sur

Málaga, 17 de junio de 2022.- CM Málaga, Culture and Museums International Tech Forum se prepara ya para abrir sus puertas el próximo lunes con una amplia oferta expositiva que incluye la participación de más de 80 empresas e instituciones con propuestas tecnológicas para el sector cultural en torno a la inteligencia artificial, el Big Data, digitalización e impresión 3D, hologramas, video 360º, realidad virtual y aumentada, CRM, innovación audiovisual, ticketing, video gaming, experiencias inmersivas, iluminación especializada, streaming, sonido, Apps interactivas y audioguías, gestión de archivos, gestión de patrimonio o podcast, entre otras. Organizado por FYCMA (Palacio de Ferias y Congresos de Málaga) y la Consejería de Cultura y Patrimonio Histórico de la Junta de Andalucía, con el apoyo de Diario Sur, CM Málaga se celebra en el recinto malagueño los días 20 y 21 de junio.

Así, Univrse presentará su innovadora tecnología de realidad virtual que permite crear y gestionar fácilmente impactantes experiencias inmersivas multi-usuarios en museos e instituciones culturales. Además, Ciencia VR mostrará las posibilidades de los contenidos basados en realidades extendidas – virtual / aumentada – a la hora de proporcionar recorridos sugerentes que invitan a la participación del visitante. En esta misma línea, Vox Group ofrece una gama de guías digitales interactivas con contenidos personalizados, mientras que El Gabinete colabora con espacios de patrimonio cultural y natural para atender a su público con contenidos diseñados en base a las necesidades, intereses, tiempo disponible e idioma del usuario. Además, la empresa 1yCeros presentará ‘Audioguíame’, un software integrado para que los visitantes que quieran realizar un recorrido por su cuenta con su dispositivo móvil puedan descargar las audioguías realizadas por los museos, monumentos o instituciones que trabajan a través de este sistema. También en este campo, Orpheo adelantará su tecnología de guías y contenidos multimedia que apuestan por recorridos más inmersivos. Así, en el programa de este año destacan además apuestas como las de MuseumMate, que acercará hasta CM Málaga sus últimos modelos de audioguías inteligentes capaces de generar *big data* con información estratégica sobre el comportamiento del usuario, que puede ser usada para mejorar la experiencia del visitante.

Tifloactiva traerá hasta CM Málaga un modelo a gran escala en detalle realista de la Torre de Comares de La Alhambra, que dispone de tecnología inclusiva para que personas ciegas, sordas o el público infantil puedan interactuar con el objeto y obtener la misma información, tengan las capacidades o edad que tengan. Por su parte, Sincova 3D organizará presentaciones en vivo de su tecnología de impresión 3D aplicada al arte y al patrimonio.

Video gaming y arte digital

En el apartado de *video gaming*, CM Málaga será además escenario para conocer un adelanto de OXO, Museo del Videojuego, el nuevo espacio museístico con el que contará Málaga, gestionado por la empresa Kaiju. Se trata de un edificio interactivo en el que la historia del entretenimiento digital se fusiona con los últimos avances en software, hardware, realidad virtual y nuevas fórmulas de juego.

En esta misma temática, la Escuela Internacional en Animación para Cine y Videojuegos, Animum, presentará sus cursos de postgrado especializados en arte y tecnología digital, avalados por la participación de sus alumnos en producciones como *The Mandalorian*, La Casa de Papel o El Rey León.

Por su parte, Integra presentará en el certamen su solución global de conservación preventiva Integra Smart Heritage, una plataforma de monitorización en tiempo real del patrimonio histórico. Para conseguirlo se instalan, de manera no intrusiva, sensores en los recursos patrimoniales, y se aplican sistemas inteligentes mediante gemelos digitales, Big Data e inteligencia artificial que permiten vigilar las variables que tienen mayor incidencia en el deterioro, generar alertas e incluso obtener predicciones de la evolución en el tiempo de estos elementos. Asimismo, SKINsoft mostrará una nueva generación de aplicaciones dedicadas a la gestión y publicación de colecciones. La zona expositiva de CM Málaga contará además con el novedoso software de emisión de entradas de GANTNER Ticketing. Del mismo modo, GNOSS volverá a estar presente en el evento acercando su proyecto tecnológico en el ámbito de la transformación digital de la cultura, el patrimonio, el turismo y la educación. En esta ocasión, la empresa tecnológica hará un énfasis especial en la construcción de ecosistemas digitales de arte y cultura en internet, a la vez que traerá hasta el encuentro su propia plataforma de servicios de inteligencia artificial semántica al servicio de la industria.

Igualmente, la zona expositiva de CM Málaga propondrá innovadoras tendencias en marketing para el ámbito cultural, como el proyecto Arenamatrix, una novedosa plataforma que analiza datos de los visitantes y permite realizar una segmentación profunda que permita lanzar campañas más eficaces. Por su parte, Intervento viene hasta el certamen con la última tecnología en iluminación y audiovisuales orientados a proyectos de museografía, que impulsan nuevas experiencias expositivas, con el foco puesto en la sostenibilidad. En esta misma línea, desde BGL Ingeniería Audiovisual, presentarán proyectos que permiten integrar los avances tecnológicos audiovisuales en museos, exposiciones temporales y pabellones expo.

A estas propuestas se suman Qwerty Podcast, que traerá las últimas tendencias en este nuevo formato de comunicación, así como APERTURA, Centro de Fotografía y Artes Visuales, que presentará formas alternativas de comunicar el arte y la cultura como su podcast 'conversaciones fotográficas', además de adelantar su oferta formativa para profesionales del sector.

Misión comercial de innovación

CM Málaga cuenta este año con la colaboración del Basque District of Culture and Creativity (o BDCC), un el espacio que capacita, desarrolla y ayuda a las Industrias Culturales y Creativas (ICCs) de Euskadi fomentando la competitividad y el fortalecimiento económico del sector. Bajo el paraguas del BDCC estarán en CM Málaga siete empresas entre las que destacan el Basque Culinary Center y su labor de impulso a la tecnología aplicada a la gastronomía, entendiendo la gastronomía como una expresión cultural que ha posicionado a Euskadi como un destino de vanguardia gastronómica asentada en una larga tradición.

También dentro de esta iniciativa estará en el certamen ElektraART, con sus proyectos de video mapping 3D para edificios emblemáticos que conectan sobre el escenario las artes visuales y digitales con la música contemporánea. Además, We Are Clickers presentará soluciones de inteligencia artificial para la optimización y la personalización de la estrategia de marketing digital, mientras Donosti Frame mostrará ejemplos de espacios virtuales compatibles con todas las plataformas e interacción con el usuario. Del mismo modo, Jarkatza Media mostrará en CM Málaga 2022 NIREStream, una plataforma de streaming en Internet que facilita y permite la comunicación de empresas e instituciones a través de sus contenidos audiovisuales, ya sean en directo o en diferido. Last Tour facilita el desarrollo de la industria musical y la transmisión del conocimiento a través de encuentros profesionales de referencia como BIME PRO y compartirá en el certamen su experiencia como activador cultural social, artífice de proyectos innovadores, como los festivales internacionales Bilbao BBK Live, Azkena Rock, Cala Mijas o MEO Kalorama. En el apartado de realidad virtual, Virtualware traerá hasta CM Málaga la última tecnología en este ámbito a través de VIROO®, una solución integral que hace que la adopción de la RV sea sencilla, ágil y escalable.

CM Málaga está organizado por FYCMA y la Consejería de Cultura y Patrimonio Histórico de la Junta de Andalucía con el apoyo de Diario Sur. El Ministerio de Cultura y Deporte, el Ayuntamiento de Málaga, la Diputación Provincial de Málaga y Acción Cultural Española participan como partners institucionales. EULEN Art, Fundación La Caixa, Caixabank, ACCIONA Cultura, Fundación Unicaja y MuseumMate participan a su vez como golden partners. Gnos es partner tecnológico.

Actúan como anfitriones del certamen las entidades museísticas de Málaga, entre las que destacan la Agencia Pública para la gestión de la Casa Natal de Pablo Ruiz Picasso y otros equipamientos museísticos y culturales, el Centre Pompidou Málaga y la Colección del Museo Ruso de San Petersburgo en Málaga, así como el Centro de Arte Contemporáneo de Málaga, el Museo Carmen Thyssen, el Museo de Málaga, el Museo del Patrimonio Municipal, el Museo Picasso y el Museo Revellón de Toro.

Del mismo modo, son entidades colaboradoras la Agencia Andaluza del Conocimiento - Consejería de Transformación Económica, Industria, Conocimiento y Universidades de la Junta de Andalucía-; la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo del Ministerio de Asuntos Exteriores, Unión Europea y Cooperación; la Asociación de Museólogos y Museógrafos de Andalucía (AMMA); Andalucía Emprende, Fundación Pública Andaluza - Consejería de Empleo, Formación y Trabajo Autónomo de la Junta de Andalucía-; la Asociación Española de Gestores de Patrimonio Cultural; la Asociación Española de Museólogos; Hispania Nostra; el British Council; la Cámara de Comercio de Perú en España; Elektrart; eNEM; Extenda - Andalucía Exportación e Inversión Extranjera -Consejería de la Presidencia, Administración Pública e Interior de la Junta de Andalucía-; Factoría de Arte y Desarrollo; Finnova; Gestores Culturales de Andalucía; ICOM - Consejo Internacional de Museos; el Polo Nacional de Contenidos Digitales; Centro de Ciencia Principia; la Red de Museos y Estrategias Digitales; la Universidad de Málaga; FEAM - Federación Española de Amigos de los Museos; Apuntes de Arte; la Fundación Rafael Pérez Estrada; la Fundación ILAM; la Federación Estatal de Profesionales de la Gestión Cultural; Newtonlab; REDS; Transferencias Design; Irish Museum Association; AGETEC; Yorokobu, la Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia, el Foro de Marcas Renombradas Españolas y Málaga Tech Park, así como YGBART Advising and Management.

Más información en www.cmmalaga.com, en la página de [Facebook](#) y en los perfiles de Twitter [@cmmalagafair](#), [LinkedIn](#) e [Instagram](#).