

## MEET2GO

## Companys de concert

► El primer premi d'Apps&Cultura va ser per a Meet2go, projecte firmat per Daniel Alvarado (idea, concepte i model de negoci) i Juan Diego Rodas (desenvolupament tècnic). La idea va sorgir quan Daniel va arribar a Barcelona, fa uns mesos. Volia anar a un concert però com que no coneixia a ningú a la ciutat, es va quedar a casa. No obstant, intuïa que hi devia haver moltes persones en la seva mateixa situació. Va ser així com va idear aquesta aplicació, que permet als usuaris anar a un concert, festival o esdeveniment musical amb persones amb gustos i preferències similars. L'app connecta les persones en funció del que escolten al mòbil, les seves llistes de Spotify o els artistes que segueixen a les xarxes socials. És una proposta per a "amants dels concerts que estan de pas a Barcelona", defineix Alvarado.

Els creadors destinaran els 6.000 euros del guardó a "polir la intereficie gràfica i a captar nous usuaris per a aquesta aplicació, que en un principi està pensada per a Barcelona, però que és escalable a escala global", expliquen.

**La conversa.** Un moment de la taula rodona celebrada al Palau de la Virreina durant la deliberació del jurat, en la final d'Apps&Cultura.



# Aplicacions mòbils per estimular el sector cultural

► El projecte Apps&Cultura reforça el lideratge de BCN com a Mobile World Capital

► El jurat va valorar que els programes fossin útils i funcionals després del concurs

Alberto González || MONOGRÀFICS

**B**arcelona és la capital mundial del mòbil i habitualment s'associa també al concepte de *smart city*. "Però, a més d'intel·ligents, les ciutats també han de ser creatives i emocionals, per tenir ànima i proposar experiències interessants per a les persones que hi viuen i per a les que vénem de fora. És en aquest moment quan passem a parlar de les *smart creative cities*, aquelles megalòpolis centrades en les potencialitats creatives i innovadores dels seus ciutadans, de les seves comunitats, de les seves empreses i de les seves universitats. I és aquí on el sector creatiu pot ser protagonista", explica Inés Garriga, directora de Creativitat i Innovació de l'Institut de Cultura de Barcelona (ICUB).

És des d'aquesta institució, i sota aquest paradigma, que s'ha impulsat Apps&Cultura, un projecte que afavoreix la creació d'aplicacions mòbils (apps) culturals, i del qual es van entregar els premis el 31 de

juliol al Palau de la Virreina. Hi van anar únicament els deu finalistes del concurs, escollits entre més de seixanta propostes, la majoria dirigides a facilitar el descobriment personalitzat de productes culturals, obrir la cultura a tothom, potenciar-la entre els visitants de la ciutat i ajudar els creadors a connectar entre ells, a trobar recursos i a establir sinergies amb el públic i els clients.

"És important recolzar aquests espais laboratori on l'experimentació, l'error, la col·laboració i la cocreació són la base per crear un context propici on la creativitat i la innovació sorgeixin de forma natural. Són espais que han d'exsistir més enllà de les universitats i els departaments de R+D+i de les grans empreses. Hem de connectar i acostar la cultura de la innovació oficial a la cultura de la innovació urbana i ciutadana", sentencia Garriga.

La directora reconeix que està molt satisfeta amb el nivell de la participació d'aquesta primera edició del concurs. "Ha estat per

## EL CERTAMEN

► **El ventall d'"apps" presentades feia referència a diversos sectors**

► **Dels més de 60 candidats, només 10 van arribar a la final**

► **Els premis econòmics serviran per donar continuïtat a les iniciatives**

sobre de les nostres expectatives", admet. "El ventall d'apps presentades ha sigut prou ampli i representatiu del sector. Hi ha hagut aplicacions de museus, música, turisme cultural, llibres, cuina, del sector audiovisual, etcètera". S'ha de valorar que, si bé altres ciutats –com Nova York, San Francisco, el Caire, Manila, Hèlsinki o Amsterdam– han portat a terme projectes similars, Barcelona ha estat la primera que ha plantejat una iniciativa d'aquesta mena circumscrita a l'àmbit cultural.

**CRITERIS.** A l'hora de valorar les apps, es va tenir en compte, sobretot, la seva funcionalitat, és a dir, si realment el públic les utilitzaria, el seu grau de penetració o el model de negoci, entre altres aspectes. El jurat del concurs estava compost per experts com Ramon Simó (director del Grec), Ricard Robles (Sónar), Joan Abellà (gerent del Macba), Ibon Cormenzana (Arcadia Motion Pictures), Enric Faura (Edi.cat), Daniel Sánchez (Nauta Capital) i la comunicadora Gina Tost. \*

## UNIQUE VISITORS

### Guies de confiança

► Ana Luisa Basso, Felipe Becker i Heriberto Cortés són els desenvolupadors de Unique Visitors, que es va emportar el premi al concepte més innovador (2.000 euros) i el reconeixement a l'app més votada pel públic (500 euros addicionals). La idea els va venir d'una necessitat personal: "Anàvem a una exposició molt extensa i com que no podíem veure-ho tot en el temps que teníem, vam preguntar per Facebook a amics que ja hi havien estat. Sabíem que eren persones amb interessos similars als nostres i confiàrem en les seves recomanacions", recorda Ana Luisa. Així va néixer Unique Visitors, una plataforma social que proposa noves formes de visitar els museus, de manera que cada persona pugui crear i compartir el seu itinerari, consultar itineraris oficials recomanats, seguir un recorregut creat per altres persones o accedir a informació multimèdia sobre les obres, entre altres aplicacions. "És una forma que els visitants estiguin més motivats i treguin més profit a la visita", diuen.