

# EOI en los medios



7 al 13 agosto 2017

---

Impactos impresos: 12

Impactos online: 47

**TOTAL: 59**

---

# Índice

Los primeros pasos del talento virtual Málaga Hoy - 13/08/2017	3
El Gobierno Vasco digitaliza 50 empresas industriales Noticias de Gipuzkoa - 12/08/2017	5
La Universidad regional será uno de los patrocinadores del CD Toledo ABC Toledo - 12/08/2017	6
El Gobierno Vasco digitaliza 50 empresas industriales Diario de Noticias de Álava - 12/08/2017	7
El Gobierno vasco digitaliza 50 empresas industriales Deia - 12/08/2017	8
Otros 300.000€ de Industria para empresas de Salamanca que empleen a jóvenes La Gaceta Regional de Salamanca - 11/08/2017	9
Titulados en transformación digital Staff Empresarial - 01/07/2017	10
La iniciativa 'FormaEmprende' inicia su proyecto de revista social con crowdfunding La Tribuna de Toledo - 09/08/2017	15
El Ayuntamiento reduce a seis días la media de pago a proveedores Córdoba - 09/08/2017	16
En los próximos meses arrancará un nuevo programa de Garantía de Empleo Joven Nueva Alcarria - 04/08/2017	17
El instituto logra crear 275 empleos en el primer semestre del año Diario de León - 08/08/2017	19
Curso de Ayudante de cocina y camarero La Tribuna de la Moraleja - 01/08/2017	20



NUEVAS TECNOLOGÍAS | DESARROLLO Y EMPRENDIMIENTO



● El Polo Digital busca que Málaga sea referente nacional en nuevas tecnologías con el apoyo al emprendimiento

# Los primeros pasos del talento virtual

**Manuel Donoso** MÁLAGA

El talento de Málaga en videojuegos, realidad virtual, deportes electrónicos, animación o desarrollo de aplicaciones da sus primeros pasos en el Polo de Contenidos Digitales. El centro solo tiene seis meses y aún no está terminado del todo, pero ya acoge a quienes llegan con una buena idea relacionada con la tecnología y tiempo para realizarla.

Desde que abriera sus puertas en enero con la primera Málaga Jam, este lugar ha acogido más de 20 cursos de formación en tecnologías sobre videojuegos, ha colaborado con 80 proyectos empresariales que están instalados en su interior actualmente y ha apoyado eventos como Freakcon o Gamepolis, como explica el coordinador del Polo, Antonio Quirós.

“Estamos intentado sacar el ecosistema digital desde Málaga para intentar ser una referencia en toda España”, afirma. Para ello se basan en la habilidad y el conocimiento local, al cual ayudan a crecer con este espacio. “Esto no deja de ser una herramienta para cualquier persona”, subraya en este sentido.

El Polo —que gestiona Promá-

ga, la empresa municipal para el emprendimiento— cuenta con diferentes salas en las dos plantas que lo componen. En la primera, las empresas emergentes maduran sus ideas hasta convertirlas en un modelo de negocio, en las habitaciones de preincubación. Junto a ellas están el Observatorio de Realidad Virtual, que tiene los principales aparatos del mercado para probar, así como un área de deportes electrónicos. En el se-

**Antonio Quirós**  
 Coordinador del Polo Digital

*El Polo lo que tiene que hacer es dinamizar, divulgar y ayudar a crear ecosistemas”*

gundo piso se encuentran las incubadoras, donde se pasa a buscar financiación y lanzar el producto al mercado. Dentro de poco se abrirán además los cuartos para fotografía, impresión en 3D y captura de movimientos.

“El Polo lo que tiene que hacer es dinamizar, divulgar y ayudar a crear ecosistemas”, señala el coordinador. El equipo tecnológico valorado en torno a 1,5 millones de

euros ayuda en este sentido. Las instalaciones están financiadas en un 80% por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional y un 20% de aporte municipal.

Además de ofrecer apoyo a pymes y empresas emergentes el centro colabora con el Parque Tecnológico de Andalucía, la Universidad de Málaga (UMA) y con la compañía “más grande de videojuegos de España, que es Genera Games”, destaca Quirós.

Precisamente han pedido a la UMA que genere cátedras sobre nuevos conocimientos que “desemboquen en nuevos grados y posgrados”, anunció el coordinador. Buscan que la Universidad cree materias en torno a “otras líneas que no son las tan evidentes pegadas a las tecnologías”, como la comunicación, la psicología o la historia. Según Quirós, estas disciplinas se pueden aplicar a la industria del videojuego o la animación por ordenador.

“Si abrimos ese escenario tendremos nuevos yacimientos de empleos y nuevos modelos de negocios”, resalta. Al respecto, detalla que el Polo tiene un convenio con la Universidad para desarrollar sus tres másteres de videojuegos y seis cátedras para los próximos dos años.

En lo que a generación de cono-





13 Agosto, 2017



1. El coordinador del Polo, Antonio Quirós. 2. La sala de 'eSports' donde tuvo lugar la Liga Survival. 3. Un equipo de desarrolladores trabajan en una habitación del Polo. 4. La animación por ordenador es otra de las labores que se realizan en el centro. 5. Una de las empresas emergentes del lugar. 6. El Observatorio de Realidad Virtual.

cimiento se refiere también colaboran con la Escuela de Organización Industrial, con los cursos de formación que ofrecen en el centro y la preincubadora.

Todo esto forma un escenario de "cuádruple hélice", una forma de desarrollar ecosistemas, en el cual colaboran de manera coordinada la Universidad, que pone el conocimiento, la industria –los mercados–, la administración pública, que hace "las reglas de juego",

En la sala de 'eSports' se celebró la Liga Survival, que repartió 6.000 euros en premios



go", y el ciudadano o emprendedor, explica Quirós.

Otro de los aspectos a los que el Polo dedica especial interés son los deportes electrónicos o *eSports*. El espacio habilitado para las competiciones cuenta con 20 equipos completos valorados en 4.000 euros cada uno, entre la silla, el ordenador y los periféricos (teclado, ratón, etc).

En la sala de *eSports* se celebró

el mes pasado la Liga Survival, que enfrentó a 16 equipos –más de un centenar de jugadores– en un evento en el que se repartieron 6.000 euros en premios. La competición generó, además, más de 30 horas de emisión en directo, narrada por un comentarista como si de un partido de fútbol se tratara.

Para Quirós la liga sitúa a Málaga como "la ciudad de los *eS-*

*ports*", ya que se trató de la primera competición presencial de deportes electrónicos de toda España, asegura.

Por otra parte, todo lo conseguido en seis meses significa "datos humildes, pero muy esperanzadores" para el coordinador.

En este sentido, destaca la situación de 10 empresas que ya se encuentran en proceso de aceleración, de financiación para salir al

mercado global. La mayoría trabajan en el desarrollo de videojuegos para ordenador, consolas y móviles, pero también hay otras dedicadas a la inteligencia artificial o la realidad virtual. La mitad de estas *startups* lanzarán sus productos en octubre o noviembre.

Quirós espera cumplir uno de los objetivos del centro cuando cumpla un año: que una de las empresas instaladas allí facture

un millón de euros. Asimismo, anuncia que están intentando "realizar alianzas" con multinacionales del sector.

El Polo de Contenidos Digitales es, según el coordinador, uno de los centros de este tipo más completos de España, solo superado, quizás, por el que Movistar tiene en Madrid. El motivo por el que se abrió en Málaga es debido a la "calidad y capacidad de generar proyectos" que hay en la provincia, "al mismo nivel o más" si se compara con la capital nacional o Barcelona, según expresaron desde el Ministerio de Energía, Turismo, y Agenda Digital, recuerda Quirós.

"La diferencia del Polo con respecto a otros programas o procesos de incubación y creación de empresas es que lo importante es el sector de actividad, y alrededor pues se montan servicios para generar conocimiento y crear productos y desarrollos", destaca el coordinador.

Esta forma de diferenciarse consiste en que en el centro se trabaja de manera vertical, en vez de horizontal. "Aquí lo que hacemos es que los proyectos tienen que ser de contenido digital y sobre eso montamos servicios: laboratorios, *eSports*...", precisa.



## El Gobierno Vasco digitaliza 50 empresas industriales

El Ejecutivo abre la convocatoria del plan Activa Industria 4.0 con medio millón de euros

**DONOSTIA** - El departamento de Desarrollo Económico e Infraestructuras del Gobierno Vasco abrió ayer la convocatoria del programa Activa Industria 4.0 que subvencionará la transformación digital de 50 empresas industriales vascas.

El programa, desarrollado en colaboración con el Ministerio de Economía, Industria y Competitividad, dispone de un presupuesto de medio millón de euros y se podrán beneficiar de las ayudas alrededor de medio centenar de pymes vascas que recibirán asesoramiento especializado. El plazo para presentar las solicitudes permanecerá abierto hasta el 22 de septiembre.

Las empresas seleccionadas recibirán un diagnóstico de situación y un plan de transformación que identificará sus necesidades digitales y les marcará una hoja de ruta para la implantación de mejoras en la digitalización. El coste de cada asesoramiento será de 10.400 euros por empresa.

Los 520.000 euros disponibles en el convenio, que fue suscrito el pasado 7 de julio, serán sufragados a tres partes, entre el Gobierno central (173.500 euros); el Ejecutivo vasco a través de la Spri, 173.250 euros; y las propias empresas beneficiarias, que aportarán los 173.250 euros restantes.

La Escuela de organización industrial (EOI), fundación estatal, será la encargada de coordinar y gestionar esta iniciativa, mientras que el Gobierno Vasco, a través de la Spri, es el encargado de la selección de las empresas beneficiarias.

Las ayudas están abiertas a empresas industriales con domicilio social o centro de trabajo en Euskadi. El asesoramiento a las firmas seleccionadas detectará cuáles son sus carencias en materia digital, que servirá para elaborar un diagnóstico en forma de informe donde la empresa encontrará las acciones a llevar a cabo, su situación con relación a su sector productivo y una comparativa con su entorno competitivo. -E.P.



# La Universidad regional será uno de los patrocinadores del CD Toledo

► Se trata de un convenio de dos años y aún se desconoce la financiación

**B. C.**  
 TOLEDO

El CD Toledo presentó ayer a la Universidad de Castilla-La Mancha como uno de sus nuevos patrocinadores en un acto celebrado en la sala de prensa del estadio Salto del Caballo. El acuerdo es válido para los dos próximos años y no se dió a conocer el importe económico del mismo. En el acto de presentación de este acuerdo estuvieron Miguel Ángel Collado, rector de la Universidad de Castilla-La Mancha (UCLM), acompañado por el presidente del CD Toledo, Fernando Collado.

Además, por parte de la UCLM estuvieron acompañando a su rector: Crescencio Bravo, secretario general; José Manuel García, Decano de la Facultad de Ciencias del Deporte; Fátima Guadamillas, vicerrectora de Docencia y Relaciones Internacional del Campus de Toledo; Rafael Sancho, profesor de la OEI (Escuela de Organización Industrial); y Manuel Villasalero, vicerrector de Economía y Planificación.

La Universidad de Castilla-La Mancha se incorpora al grupo de patrocinadores del CD Toledo y su logotipo figurará en la camiseta de todos los equipos que componen el club, incluido su Escuela de Fútbol Base que aglutina a unos 400 jóvenes jugadores.



Miguel Ángel Collado y Fernando Collado posan con la elástica verdiblanca <sup>A.P.H.</sup>

Además, la UCLM estará presente en todo el tema de la redes sociales, en el autobús de viaje y en los actos públicos de la entidad del Salto del Caballo.

Fernando Collado aclaró en la rueda de prensa que «no me une ningún tipo de parentesco familiar con el rector de UCLM, somos ya buenos amigos». El presidente del Toledo señaló que «este acuerdo llega a través de un convenio de estrecha colaboración entre las dos partes. Nosotros podemos ayudar a la Universidad Regional en propagarla por toda la geografía española y en otros puntos de intercambios. Estamos muy orgullosos de esta alianza y espero que sea para muchos años».

Por su parte, Miguel Ángel Collado indicó que «nuestra Universidad se ha acercado al CD Toledo en un intento de llevarle los valores que tiene el deporte, en este caso, el fútbol. Estamos hablando de un club que tiene una gran número de niños en su Escuela, y que en potencia son futuros universitarios».

El rector de la UCLM también señaló que «pondremos a disposición del Toledo nuestras instalaciones deportivas del Campus de Toledo». Y finalizó aclaró que «el CD Toledo ha sido en primer club de fútbol con el que hemos firmado una acuerdo de colaboración mutua, pero en años próximos lo iremos haciendo con otras entidades de Castilla-La Mancha».



## El Gobierno Vasco digitaliza 50 empresas industriales

El Ejecutivo abre la convocatoria del plan Activa Industria 4.0 con medio millón de euros

**VITORIA** – El Departamento de Desarrollo Económico e Infraestructuras del Gobierno Vasco abrió ayer la convocatoria del programa Activa Industria 4.0 que subvencionará la transformación digital de 50 empresas industriales vascas.

El programa, desarrollado en colaboración con el Ministerio de Economía, Industria y Competitividad, dispone de un presupuesto de medio millón de euros y se podrán beneficiar de las ayudas alrededor de medio centenar de pymes vascas que recibirán asesoramiento especializado.

El plazo para presentar las solicitudes permanecerá abierto hasta el próximo 22 de septiembre.

Las empresas seleccionadas recibirán un diagnóstico de situación y un plan de transformación que identificará sus necesidades digitales y les marcará una hoja de ruta para la implantación de mejoras en la digitalización.

El coste de cada asesoramiento será de 10.400 euros por empresa.

Los 520.000 euros disponibles en el convenio, que fue suscrito el pasado día 7 de julio, serán sufragados a tres partes. Por un lado, el Gobierno central (173.500 euros); por otro, el Ejecutivo vasco a través de la Spri (173.250 euros); y también las propias empresas beneficiarias, que se encargarán de aportar los 173.250 euros restantes.

La Escuela de organización industrial (EOI), fundación estatal, será la encargada de coordinar y gestionar esta iniciativa, mientras que el Gobierno Vasco, a través de la Spri, es la encargada de la selección de las empresas beneficiarias.

Las ayudas están abiertas a empresas industriales con domicilio social o centro de trabajo en Euskadi. El asesoramiento a las firmas seleccionadas detectará cuáles son sus carencias en materia digital, que servirá para elaborar un diagnóstico en forma de informe donde la empresa encontrará las acciones a llevar a cabo, su situación con relación a su sector productivo y una comparativa con su entorno competitivo. – *Europa Press*



## El Gobierno vasco digitaliza 50 empresas industriales

El Ejecutivo abre la convocatoria del plan Activa Industria 4.0 con medio millón de euros

**BILBAO** – El Departamento de Desarrollo Económico e Infraestructuras del Gobierno vasco abrió ayer la convocatoria del programa Activa Industria 4.0 que subvencionará la transformación digital de 50 empresas industriales vascas.

El programa, desarrollado en colaboración con el Ministerio de Economía, Industria y Competitividad, dispone de un presupuesto de medio millón de euros y se podrán beneficiar de las ayudas alrededor de medio centenar de pymes vascas que recibirán asesoramiento especializado. El plazo para presentar las solicitudes permanecerá abierto hasta el 22 de septiembre.

Las empresas seleccionadas recibirán un diagnóstico de situación y un plan de transformación que identificará sus necesidades digitales y les marcará una hoja de ruta para la implantación de mejoras en la digitalización. El coste de cada asesoramiento será de 10.400 euros por empresa.

Los 520.000 euros disponibles en el convenio, que fue suscrito el pasado 7 de julio, serán sufragados a tres partes, entre el Gobierno central, con 173.500 euros; el Ejecutivo vasco a través de la Spri, 173.250 euros; y las propias empresas beneficiarias, que aportarán los 173.250 euros restantes.

La Escuela de organización industrial (EOI), fundación estatal, será la encargada de coordinar y gestionar esta iniciativa, mientras que el Gobierno vasco, a través de la Spri, es la encargada de la selección de las empresas beneficiarias.

Las ayudas están abiertas a empresas industriales con domicilio social o centro de trabajo en Euskadi. El asesoramiento a las firmas seleccionadas detectará cuáles son sus carencias en materia digital, que servirá para elaborar un diagnóstico en forma de informe donde la empresa encontrará las acciones a llevar a cabo, su situación con relación a su sector productivo y una comparativa con su entorno competitivo. – Europa Press



## Otros 300.000€ de Industria para empresas de Salamanca que empleen a jóvenes

**C.R.** | SALAMANCA

La dirección general de la Fundación de la Escuela de Organización Industrial (EOI), dependiente del Ministerio de Industria, ha aprobado un presupuesto de 300.000 euros para la segunda convocatoria de ayudas que, dentro del programa “Milenials” en el que colabora el Ayuntamiento, concede a empresas que contraten a jóvenes de entre 16 y 30 años. Las compañías podrán recibir hasta 5.000 euros por contrato, sin que este importe supere el 90% del coste laboral, según recoge el anuncio publicado ayer en el Boletín Oficial del Estado.

Podrán beneficiarse de esta convocatoria las empresas de cualquier sector que tengan sede o centro de trabajo en la ciudad o provincia de Salamanca y que contacten a jóvenes inscritos en el Sistema Nacional de Garantía Juvenil. Los jóvenes a los que den empleo también deberán estar empadronados en municipios de la provincia y haber participado en una de las acciones formativas de la EOI. Esta convocatoria esta ligada al programa “Milenials”, con el que el Ayuntamiento trata de dar una primera oportunidad laboral a los jóvenes.



1 Julio, 2017



# Titulados en transformación digital

David Marchal

**E**l 82% de los directivos está convencido de que sus organizaciones se convertirán en negocios digitales en un plazo de tres años, según un informe de Accenture Strategy. Ahora bien, para lograr ese objetivo, las empresas deben embarcar en el proceso a sus empleados. Por eso, poner en marcha una adecuada estrategia formativa para que los trabajadores respondan a las necesidades de productividad, agilidad e innovación que les demanda la nueva era digital es determinante para conseguir el éxito esperado.

Aunque España es actualmente la decimocuarta economía del mundo, nuestro país ocupa el puesto 43º en digitalización de sus empresas, según el Network Readiness Index (NRI) 2016 del World Economic Forum. Y algo parecido sucede en el ámbito europeo, donde, por su grado de digitalización, aparece en el puesto 15 de los 28 países de la Unión Europea, según el Digital Economy and Society Index (DESI), algo por debajo de la media de la UE. Hay, por tanto, mucho camino que recorrer para que este concepto se extienda entre las organizaciones españolas, a pesar de que todo el mundo habla hoy en día de la necesidad de transformar digitalmente las compañías. Eso sí, hay que tener en cuenta que, según aclara el informe "Transformación Digital: Visión y Propuesta de AMETIC", lanzado hace unos meses por la patronal de las empresas tecnológicas, este concepto va mucho más allá de incorporar las nuevas tecnologías a los procesos organizativos y de las personas. Según se establece en el documento, esto "supone un cambio cultural y una renovación completa de la forma de trabajar y de relacionarse para adaptarse a esta revolución". De la misma opinión es Javier Paniagua, jefe de la Oficina de Transformación Digital de Calidad Pascual, para quien "la transformación digital no es un tema tecnológico, sino una cuestión de visión, estrategia, cultura organizativa y rediseño de procesos".

Afortunadamente, muchos directivos se están dando cuenta de ello, están entendiendo la base de esta idea y se están poniendo manos a la obra. No en vano, según recoge el estudio "La revolución de las competencias", de Manpower-

Group, más del 90% de los ejecutivos espera que su organización se vea afectada por la digitalización en los próximos dos años. Y yendo más allá, el estudio "Digital Disruption", llevado a cabo por la consultora Accenture Strategy, confirma que el 82% de los directivos está convencido de que sus organizaciones se convertirán en negocios digitales en un plazo de tres años.

Eso sí, para que esto sea posible, según indica el informe "Strategy, not Technology, Drives Digital Transformation", realizado por MIT Sloan Management Review y Deloitte University Press, hay que entender que el motor de este profundo cambio se encuentra en la estrategia y no en la tecnología. "Un negocio no se puede reinventar digitalmente a menos que tenga una estrategia digital clara que cuente con el apoyo de la alta dirección. Son precisamente los líderes de la organización

que la digitalización les ayudará a ser más eficientes.

Ahora bien, ese deseo, en ocasiones, choca con la realidad, puesto que uno de los grandes retos que deben afrontar las empresas en el proceso de reinención digital es la falta de talento y capacidades digitales; es decir, la escasa preparación de la plantilla. De hecho, un 43% de los 925 directivos encuestados por Accenture Strategy en el mencionado estudio confirma que la carencia de capacidades digitales es uno de los frenos a la transformación de sus organizaciones. Es algo que también constata Paniagua, de Calidad Pascual: "La falta de habilidades digitales es una de las barreras que encontramos en la transformación digital de la empresa. Nosotros tratamos de diseñar y ofrecer soluciones de valor añadido para nuestros compañeros", reconoce el directivo, quien añade: "Nuestra intención es que la

## LA CARENCIA DE CAPACIDADES DIGITALES Y LA ESCASA PREPARACIÓN DE LA PLANTILLA SON OBSTÁCULOS PARA LA TRANSFORMACIÓN DE LAS EMPRESAS

los responsables de fomentar una cultura que se adapte a los cambios y donde el riesgo desempeñe un papel clave", se indica en el documento.

### La ayuda de los empleados

Por tanto, los directores y los consejos de administración de las organizaciones son los primeros que deben apostar abiertamente por impulsar esta estrategia de digitalización. Y partiendo de ellos ha de extenderse hacia todos los empleados de la empresa sin excepciones, contando con la ayuda y la colaboración de la plantilla entera.

En principio, esto no puede suponer un problema si nos atenemos a las conclusiones del citado estudio de Accenture Strategy. Según este, el 70% de los empleados se muestra convencido de las mejoras que representan estos procesos para sus compañías. Además, los propios profesionales se muestran optimistas ante la introducción de las tecnologías digitales, ya que el 74% opina

que la transformación digital llegue a todas las áreas de la empresa, en todas sus funciones, productos y procesos, por lo que el alcance son todos los empleados". Y, sin duda, la compañía no va desencaminada si hacemos caso al estudio "Transformación digital del empleado en España 2016", de la consultora Gartner, el cual revela que, en 2020, la mayor fuente de ventaja competitiva para el 30% de las organizaciones procederá de la capacidad de los trabajadores para explotar de forma creativa las tecnologías digitales.

En este sentido, el primer paso que han de dar las organizaciones es adoptar una mentalidad de prueba, de manera que puedan experimentar con nuevas aproximaciones para identificar las habilidades y competencias necesarias para tener éxito. De esta forma, las empresas pueden crear un catálogo de las habilidades digitales necesarias para las diferentes funciones profesionales que requieren. Precisamente es algo que ya



1 Julio, 2017

## Recomendaciones

La transformación digital supone un gran cambio para todas las organizaciones, y en especial para los líderes empresariales. Por eso, si quieren estar bien preparados para su implantación, es preciso que sigan una serie de consejos:

1. Ajustar la plantilla en función de la estrategia general de negocio digital para influir en áreas como la gestión de personal.
2. Crear un catálogo de conocimientos digitales en el que se definan las habilidades y las competencias que requiere cada puesto.
3. Impartir formación continua usando innovaciones basadas en plataformas sociales de aprendizaje y otros foros online.
4. Implicar a los trabajadores en la redefinición de capacidades y procesos de negocio con analítica de Big Data, Internet de las Cosas, herramientas de colaboración social e interfaces de realidad virtual y 3D.
5. Marcar un rumbo claro, usar tecnologías de colaboración para implicar a los empleados, fomentar el intercambio de opiniones e ideas innovadoras, y extender a toda la organización el proceso de toma de decisiones.

está haciendo el 51% de los encuestados en la investigación de Accenture Strategy. Y es que, según indica el documento, "en la era digital actual surgen nuevos perfiles laborales como los *Scrum masters*, especializados en metodologías ágiles para desarrollo de *software*, o los directores de producto digital. Igualmente, las empresas deberían utilizar herramientas digitales como las redes sociales o las aplicaciones móviles para captar talento en la generación *millennial*". Y, por supuesto, esta revolución también crea nuevos perfiles profesionales en las organizaciones, como todos los que están surgiendo alrededor de la explotación de los datos, puesto



que las empresas necesitan poder tener información en tiempo real de lo que pasa en su empresa y en torno a ella para poder tomar las mejores decisiones de negocio.

Esto, por ejemplo, es lo que han hecho en Calidad Pascual. "Hemos diseñado una estrategia digital, cuyo objetivo es construir una ventaja competitiva relevante y sostenible", comenta Paniagua, quien agrega: "No existe transformación de ningún tipo si no afrontamos un profundo cambio cultural e incrementamos el conocimiento digital de todas nuestras personas; para ello, en Pascual creamos, en 2014, una Oficina de Transformación Digital, como elemento catalizador del cambio", explica.

### Procesos formativos

Claro que la identificación de habilidades, por sí sola, no basta para preparar a los empleados para la digitalización. En muchos casos, es preciso integrar este concepto en los planes estratégicos de las empresas. Según explica Alicia Sánchez, profesora del master Senior Management Program in Digital Talent del Instituto de la Economía Digital de ESIC (ICEMD), "dentro de la propia compañía podremos encontrar el talento necesario para liderar y expandir la transformación digital. Es aquí donde entran en juego la formación interna de los empleados. Esta debe ir claramente orientada hacia la adaptación al nuevo modelo de negocio y al aprendizaje de las

habilidades digitales precisas para desarrollar su labor dentro de la empresa y favorecer la innovación", argumenta.

La formación, por tanto, es clave en estos procesos. Según confirma Gemma Lahoz, directora general de FuturSkill, "casi tres cuartas partes de las empresas están invirtiendo en la formación interna para mantener actualizadas las habilidades, el 44% están contratando profesionales con habilidades adicionales en lugar de sustituirlos, y más de un tercio está facilitando la transformación a través de consultores y profesionales externos para transferir las habilidades de expertos a su propio talento", explica.

Eso sí, en este contexto, Vicente de los Ríos, director de los programas de Transformación Digital de la Escuela de Organización Industrial (EOI), diferencia entre las herramientas para la digitalización y la formación para la transformación digital. "Creo que existe mucho interés en lo que se refiere a la digitalización de procesos (por ejemplo, marketing digital, atención en redes sociales, Big Data, experiencia de cliente, ciberseguridad...), que está ligada a un perfil laboral; y menos foco en lo relativo a la formación en transformación digital para aprovechar las oportunidades en el negocio que está ocasionando la digitalización", manifiesta.

En cualquier caso, el grado de digitalización ayuda a la formación. De hecho, según el mencionado estudio de MIT Sloan Management Review y Deloitte



1 Julio, 2017

University Press, las empresas más maduras digitalmente hablando son hasta cuatro veces más efectivas a la hora de formar a sus empleados y dotarles de las habilidades necesarias para adoptar la transformación digital que las empresas con un grado de madurez más bajo. A su vez, el documento confirma que los profesionales de todo tipo quieren progresar en materia de habilidades digitales. Precisamente, De los Ríos, de EOI, segmenta los destinatarios de este tipo de formaciones en tres grupos: "Primero, los que se quieren especializar en los nuevos avances afines a las áreas en las que trabajan para poder aumentar su contribución. En segundo lugar, personas que se encuentran en el desempleo o en una situación difícil en su empresa y que recurren a la formación en estas nuevas áreas como forma de aumentar la empleabilidad y/o cambiar de sector. En tercer lugar, las propias empresas nos solicitan programas específicos para sus empleados que les permitan estar al día para poner en marcha nuevas iniciativas", reconoce.

### Algunos ejemplos

En el caso de Calidad Pascual, esto se materializa en el desarrollo de formaciones, tanto presenciales como en forma de e-learning, "sobre todo en formato vídeo, ya que es una herramienta ágil y fácil de consumir y que crea más *engagement*", puntualiza Paniagua. Es más, el directivo confirma que, durante los últimos tres años, han impartido cursos de "redes sociales, marketing de buscadores, compra programática y colaboración entre empleados, entre otros".

En este sentido, Lahoz, de FuturSkill, reconoce que, en cualquiera de los casos, "los clientes suelen demandar formaciones muy prácticas, en las que el alumno puede familiarizarse rápidamente con la tecnología y descubrir las ventajas de su uso en su puesto de trabajo".

"Desde nuestro equipo de transformación digital diseñamos sesiones de formación generales y específicas por áreas bajo el *hashtag* #PascualDigital para acercar las grandes posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías a los trabajadores. Formamos tanto en herramientas digitales básicas como en técnicas específicas de *performance digital*; y, además, preparamos cursos sobre herramientas de colaboración, como

## Formación para directivos

En tanto en cuanto la transformación digital de las organizaciones se ha convertido en una obligación para asegurar el futuro del negocio, los responsables de las empresas no han tenido más remedio que adaptarse a la nueva realidad. De hecho, en el último año, según **Oswaldo Lorenzo, director académico de los Programas de Transformación Digital y Big Data y Negocios de Deusto Business School**, se ha notado "un incremento muy significativo de la demanda de este tipo de formación", especialmente entre la alta dirección. "Las compañías están formando de manera rápida y masiva a sus directivos y sus mandos intermedios. Asimismo, muchas organizaciones empiezan también a desarrollar planes de formación para cerrar las brechas en competencias digitales", añade.

Esta afirmación también la confirma Vicente de los Ríos, director de los programas de Transformación Digital de la Escuela de Organización Industrial: "Está empezando a crecer la demanda por parte de directivos de programas centrados en la transformación digital y en entender cómo aprovechar las oportunidades de la digitalización", explica.

El objetivo de todos ellos es, según Lorenzo, "el desarrollo de habilidades para diseñar e implementar una estrategia digital, de conocimientos para comprender el impacto de las plataformas digitales en la estrategia y los negocios, de habilidades de pensamiento disruptivo, así como de cambio y transformación". Esto, además, les permite, a juicio del directivo, "transformar su manera de pensar sobre los negocios comprendiendo la realidad de la disrupción como parte del nuevo entorno digital, y mejorar la eficiencia y la efectividad en los negocios aumentando las ventas y reduciendo los costes", señala.

nuestra red social corporativa *Connect@*", añade Paniagua.

Otro ejemplo claro de esto es la estrategia que ha puesto en marcha la empresa **Stripe**, multinacional tecnológica cuya actividad principal es la creación de código. Según fuentes de la compañía, "en Stripe ofrecemos un programa de creación de código a todos nuestros empleados con el que queremos ayudar a nuestra plantilla a que se familiarice y entienda el núcleo de nuestro negocio: la programación". De hecho, a lo largo de este año, la compañía planea formar a cien empleados, de los cuales el 20% no trabaja en un área relacionada con ingeniería o programación. Los responsables de la empresa confirman que han puesto en marcha este plan de formación interno, porque están convencidos de que entender la base del negocio contribuirá a mejorar el desarrollo profesional de sus empleados. "El objetivo no es que los trabajadores se conviertan en ingenieros informáticos, sino que se familiaricen con el *software* moderno para entender los retos a los que se enfrenta

Stripe día a día. El propósito de la compañía es proporcionar una base, unos fundamentos que sirvan a nuestros empleados para conocer el núcleo de nues-

## LAS EMPRESAS MÁS MADURAS DIGITALMENTE SON MÁS EFICACES A LA HORA DE FORMAR A SUS EMPLEADOS

tro negocio y, además, puedan continuar aprendiendo por su cuenta si ven atractivo el mundo de la programación", afirman fuentes de la empresa.

### No solo tecnología

Eso sí, la formación en tecnología solo ha de ser una pata más de todo el proceso de adaptación de los empleados a los nuevos entornos de trabajo. Para



que el concepto de transformación digital cobre sentido, también es preciso trabajar otro tipo de habilidades, tal y como puntualiza Lahoz, de FuturSkill: "Además de habilidades digitales, lo que se intenta en estos cursos es un cambio de actitud frente a la tecnología, eliminar barreras y miedos e impulsar su utilización, además de promover la *learnability* (capacidad de aprendizaje)". Y añade: "La revolución tecnológica en el ámbito laboral ha propiciado que los ciclos de competencias demandadas en los puestos de trabajo sean cada vez más cortos, obligando a los profesionales a mantenerse actualizados constantemente y la formación continua. Para ellos, es imprescindible una actitud adecuada y desarrollar la capacidad de aprendizaje". Precisamente, desde ManpowerGroup acaban de lanzar el Learnability Quotient, una herramienta online gratuita que permite a las personas conocer su estilo de aprendizaje, y según eso, propone métodos para seguir desarrollándose.

Sobre este aspecto también abunda De los Ríos, de EOI, quien reconoce que, en este tipo de formaciones, es necesari-

o "combinar las capacidades técnicas de estas materias con otras habilidades más generales que son igualmente necesarias en estos tiempos de cambio". Para el directivo, "que las personas entiendan las claves del nuevo estilo de liderazgo y cultura organizativa puede ser tan importante como las habilidades más técnicas de las especialidades". Además, es crucial fomentar "el *net-*

Ríos: "La primera consiste en entender los cambios y las oportunidades y amenazas que surgen en este entorno; mientras que la segunda les permite reflexionar alrededor de las oportunidades que se le presentan y cómo poder avanzar en su transformación". En cualquier caso, los empleados tienen mucha confianza en que las tecnologías digitales mejorarán sus perspectivas y experiencias labo-

## LA REVOLUCIÓN DIGITAL ESTÁ CREANDO NUEVOS PERFILES PROFESIONALES DENTRO DE LAS ORGANIZACIONES

*working* entre alumnos y profesores, ya que en estas materias es tan importante el conocimiento adquirido como mantener el contacto con las principales referencias y evoluciones que hay en el mercado, y en esto priman mucho las relaciones personales y el acceso a la información", reconoce.

Todo ello proporciona un par de ventajas en los alumnos que enumera De los

rales, y se muestran más proactivos a la hora de prepararse para lo que demanda el negocio digital. Precisamente, dar pasos en este sentido ayudará a las organizaciones a mejorar el compromiso de sus empleados y hará que la plantilla en su conjunto se dirija hacia la consecución de un mismo objetivo: la transformación digital como medio para conseguir el fin de impulsar el negocio empresarial ■



## ECONOMÍA

### La iniciativa 'FormaEmprende' inicia su proyecto de revista social con crowdfunding

L.T. | TALAVERA  
redaccion\_tal@diariolatribuna.com

'Forma-emprende', una iniciativa empresarial de Talavera con sede en el espacio Coworking de la Cámara de Comercio de Toledo, ha iniciado una campaña de mecenazgo -'crowdfunding'-, con la que espera conseguir 2.680 euros, para sacar adelante la primera publicación de una revista en papel orientada en la economía social española.

La campaña para poder lanzar esta revista, que comenzó el pasado 2 de agosto, finalizará el próximo 11 de septiembre, según ha informado la organización de este proyecto en una nota de prensa en la que ha apuntado que 'Forma-emprende' será una publicación para integrar a las empresas sociales, a los formadores sociales y a los emprendedores sociales.

El proyecto nació en enero de 2017, cuando fue escogido por la Escuela de Organización Industrial como uno de los 15 proyectos para incubarse dentro del programa 'Coworking Go To Work, Talavera de la Reina'.

En la revista se podrán encontrar artículos desarrollados por «los principales exponentes» de la economía social, entrevistas a empresarios sociales y emprendedores sociales o información relevante de la economía social española, entre otros contenidos.

«Creemos que el papel nunca va a reemplazar a la tecnología, el papel es duradero y no necesita batería o estar conectado a las redes, sin desmerecer el gran aporte dado por las nuevas tecnologías», han señalado desde la iniciativa talaverana.

**CONTENIDO.** En la revista se incorporarán artículos desarrollados por los principales exponentes de la economía social, entrevistas a empresarios sociales y emprendedores sociales, información relevante de la Economía Social española, notas de interés de la Tercera Economía. «Queremos ser la revista referente de las casi 44.000 empresas sociales españolas, de los miles de emprendedores sociales y una vitrina para los formadores sociales. No seremos meros contenedores de contenidos sino una oportunidad extraordinaria para posicionarse y fortalecer la conexión de todos aquellos agentes claves de la economía social», explican.

El proyecto es liderado por Álvaro José Torres Salvador, cuenta con más de 20 años de experiencia profesional en distintos sectores y empresas, desempeñando funciones de alta responsabilidad.



9 Agosto, 2017

LUCENA ► PLENO MUNICIPAL

# El Ayuntamiento reduce a seis días la media de pago a proveedores

► La Cueva del Ángel contará con un programa de viabilidad turística

► La Corporación aprueba crear una comisión de reclamaciones

JUAN A. FERNÁNDEZ  
provincia@cordoba.elperiodico.com  
LUCENA

El Pleno de la Corporación municipal dio cuenta ayer de los informes de Tesorería del primer semestre. Tras el debate por parte de los grupos, la concejala de Hacienda, Araceli Bergillos, informó del cumplimiento por parte del Ayuntamiento y sus entes dependientes del periodo medio de pago en el segundo trimestre, el cual se ha reducido hasta los 6,11 días, mientras que en el primer trimestre estaba en 12,69 días, por lo que se ha recortado en 6,58 días. Bergillos destacó que «se trata de una cifra visiblemente inferior a la legalmente establecida». Añadió que «los ayuntamientos disponen de un plazo máximo de 30 días para reconocer las facturas desde su entrada por registro y otros 30 días para realizar el pago».

Respecto al informe de Teso-



►► Un momento del Pleno en el Ayuntamiento de Lucena.

rería sobre la morosidad, el cual contempla los intereses de demora pagados en aquellas facturas que se han retrasado en más de 60 días desde su entrada, de los 2.652.683 euros que ha pagado el Consistorio durante este segundo trimestre, sólo 2.038,60 euros corresponden a intereses de demora.

Por otro lado, el Pleno aprobó en su sesión de ayer por unanimidad la creación de una Comisión

Especial de Sugerencias y Reclamaciones regulada en el Reglamento de Participación Ciudadana, en la que estarán representados todos los grupos, cuyas reuniones se realizarán trimestralmente, no serán retribuidas y analizarán las distintas propuestas y quejas vecinales.

También se aprobó por unanimidad la propuesta de prórroga con la Fundación EOI para la convocatoria de becas a jóvenes uni-

versitarios lucentinos para la realización de másteres presenciales y online, para los que el Ayuntamiento aporta el 50%, una cantidad que asciende a 70.000 euros.

Igualmente se dio el visto bueno al Programa de Viabilidad Turística de Mantenimiento, Fomento, Dinamización y Difusión de la Cueva del Ángel, para el que la Junta aportará 350.000 euros y el Ayuntamiento unos 700.000 euros para su viabilidad. ≡



4 Agosto, 2017

## La capital tendrá otro programa de Empleo Joven

En los próximos meses, el Ayuntamiento de Guadalajara pondrá en marcha un nuevo programa de Garantía de Empleo Joven dirigido a jóvenes de entre 16 y 30 años, que recibirán formación en los sectores con mayor demanda en la ciudad, como servicios, comercio y logística.

■ LOCAL

PÁGINA 4



# En los próximos meses arrancará un nuevo programa de Garantía de Empleo Joven

■ Los jóvenes recibirán formación en los sectores de servicios, comercio y logística.

El alcalde, Antonio Román, ha anunciado esta semana que el Ayuntamiento de Guadalajara pondrá en marcha en los próximos meses un nuevo programa de Garantía de Empleo Joven, al que destinarán 213.778 euros concedidos por el Fondo Social Europeo. Está destina-

do a los jóvenes de entre 16 y 30 años que no están ocupados ni integrados en los sistemas de educación y formación y se centrará en ofrecerles una formación en los sectores más demandados en la ciudad, como servicios, comercio y logística.

GUADALAJARA  
 REDACCIÓN

El Fondo Social Europeo ha concedido al Ayuntamiento de Guadalajara las ayudas previstas en el Programa Operativo Europeo de Empleo Juvenil, destinadas a la integración sostenible de personas jóvenes en el mercado de trabajo, en el contexto del Sistema Nacional de Garantía Juvenil. En concreto, el Ayuntamiento capitalino recibirá la cantidad de 213.778 euros.

Con esta ayuda se va a llevar a cabo un proyecto de Garantía de Empleo Joven, tal y como explicó el alcalde, Antonio Román, en la rueda de prensa celebrada esta semana en la sede municipal. En esta comparecencia estuvo acompañado por Isabel Nogueroles, concejala de Empleo.

Esta "cantidad extraordinaria" se suma al 1.400.000 euros de fondos propios y al 1.600.000 euros procedentes del convenio con EOI, lo que convierte al Ayuntamiento de Guadalajara en el que más invierte en materia de empleo dentro de la región. "El Ayuntamiento de Guadalajara está invirtiendo más dinero que quien tiene las competencias activas en esta materia, que es la Comunidad Autónoma", tal y como ha enfatizado el alcalde en



Isabel Nogueroles y Antonio Román, durante la rueda de prensa.

su intervención.

La ayuda que acaba de recibir el Ayuntamiento se va a destinar a desarrollar el proyecto de Garantía de Empleo Joven. A través de esta iniciativa se van a llevar a cabo actividades formativas constituyentes de "Itinerarios integrados para la mejora de la formación y la empleabilidad" de las personas jóvenes participantes en las mismas. Estas personas deberán estar inscritas en el fichero del Sistema Nacional de Garantía Juvenil.

Para la elaboración de este programa, se ha tenido en cuenta,

tal y como ha señalado el alcalde, "que Guadalajara es una ciudad en la que los sectores de servicios, comercio y logística aglutinan un gran número de trabajadores y gran parte de la actividad económica de la ciudad".

Por este motivo, las principales acciones del programa se dedicarán a formar a los participantes en aquellos trabajos que son más demandados por las empresas de estos sectores, como reponedores, repartidores, empaquetadores, preparadores de pedidos, auxiliares dependientes de comercio, mozos

de almacén, conductores-operadores de carretillas, carretilleros, peones de transporte en general y operaciones de logística.

Este programa persigue la mejora directa de la empleabilidad de los jóvenes, la mejora de su capacitación profesional, el aumento del nivel de formación de los que abandonaron los estudios a una edad temprana y "especial atención" a los que están en riesgo de exclusión social.

Entre los objetivos operativos se incluye ofrecer a los participantes, que deben tener una edad comprendida entre 16 y 30 años, una formación específica enfocada a las demandas del mercado laboral de la ciudad; ofrecer prácticas laborales en entornos reales de trabajo, mejorar sus competencias ocupacionales y potenciar el conocimiento y manejo de herramientas tecnológicas básicas y el conocimiento de un segundo idioma "para la mejora de la inserción laboral".

El Programa de Garantía Joven fomentará además "una actitud proactiva" de los participantes en cuanto a su inserción laboral y social, enfatizando la confianza en sus "fortalezas y potencialidades" y en todos aquellos aspectos que mejoren su proceso de inclusión social.



8 Agosto, 2017

## El instituto logra crear 275 empleos en el primer semestre del año

■ El vicepresidente del Ildefe, Justo Fernández, sacó pecho de los resultados obtenidos por el instituto en el balance del primer semestre de este año, recalcando la creación de 275 empleos en este periodo, lo que supone que el 73% de los 355 solicitantes encontraran un trabajo. «Una vez que acabe el año, podría haber más de 500 nuevos empleos gestionados por el Ildefe en la ciudad de León», señaló el concejal Javier García Prieto. El sector servicios es el que más puestos de trabajo ha generado y tras él se halla la industrial local.

Además, durante el primer semestre de este año el Ildefe llevó a cabo un total 33 talleres y cursos con 543 alumnos, que esperan superar el millar de asistentes al finalizar este 2017.

Dos de estos cursos estuvieron enmarcados por el convenio firmado con la EOI (Escuela de Organización Industrial) y fueron uno de programación web y otro de márketing digital, en los cuales, además, se convocaron 20 ayudas a la contratación destinada a emplearse en empresas leonesas.

Próximamente se dará continuidad mediante un nuevo convenio con EOI, por importe de 300.000 euros, cuyas primeras actuaciones empezarán a ejecutarse en septiembre de 2017. En esta nueva edición, la formación práctica priorizará la ciberseguridad, las ventas y el desarrollo de aplicaciones web, según dio a conocer ayer Justo Fernández.

1 Agosto, 2017

## **DE LA EOI/ENTREGA DE DIPLOMAS**

# Curso de Ayudante de cocina y camarero

Un total de 25 alumnos, pertenecientes a los cursos de Ayudante de Cocina y Camareros impartidos por la Escuela de Organización Industrial en Alcobendas, recibieron un diploma del Ayuntamiento el pasado jueves, 27 de julio. Este curso se enmarca dentro del convenio suscrito con la EOI, en el Proyecto Millenials para el fomento del empleo para jóvenes entre 16 y 30 años.



# ÍNDICE

#	Fecha	Medio	Titular	Tipo
<b>NOTICIAS DE EOI</b>				
1	13/08/2017	InfonorteDigital	El Cabildo ofrece 460 plazas en 23 cursos de innovación y emprendimiento	Digital
2	13/08/2017	Málaga Hoy	Los primeros pasos del talento virtual	Digital
3	12/08/2017	Noticias de Álava	El Gobierno Vasco digitaliza 50 empresas industriales	Digital
4	12/08/2017	Noticias de Gipuzkoa	El Gobierno Vasco digitaliza 50 empresas industriales	Digital
5	12/08/2017	Liberal de Castilla	Hasta el 11 de septiembre las empresas de Guadalajara podrán solicitar ayudas para contratar jóvenes inscritos en el Sistema de Garantía Juvenil	Digital
6	12/08/2017	GuadaQué	Hasta el 11 de septiembre se pueden solicitar ayudas para la contratación de jóvenes	Digital
7	12/08/2017	Nueva Alcarria	Las empresas de Guadalajara pueden solicitar ayudas para contratar jóvenes del Sistema de Garantía Juvenil	Digital
8	11/08/2017	ABC	La Universidad de Castilla-La Mancha será uno de los patrocinadores del CD Toledo	Digital
9	11/08/2017	ABC Sevilla	La Universidad de Castilla-La Mancha será uno de los patrocinadores del CD Toledo	Digital
10	11/08/2017	Diario Vasco	Abierto el plazo de ayudas para la transformación digital de las empresas	Digital
11	11/08/2017	Deia	Activa Industria 4.0-k 50 euskal enpresei lagunduko die beraien eraldaketa digitalan	Digital
12	11/08/2017	Noticias de Navarra	Gehienez, Nafarroako hoguei enpresak jasoko dute aholkularitza transformazio digitalerako	Digital
13	11/08/2017	Europa Press	Gobierno Vasco abre la convocatoria del programa Activa Industria 4.0	Digital
14	11/08/2017	La Voz de Cádiz	La Universidad de Castilla-La Mancha será uno de los patrocinadores del CD Toledo	Digital
15	11/08/2017	Noticiero Universal	La Universidad de Castilla-La Mancha será uno de los patrocinadores el CD Toledo	Digital
16	10/08/2017	agencias.abc.es	Gobierno facilitará asesoramiento a empresas para su transformación digital	Digital
17	10/08/2017	El Digital de Castilla la Mancha	La NASA y Google se fijan en una idea emprendedora salida de la región	Digital
18	10/08/2017	Navarra Capital	Se pone en marcha el programa "Activa Industria 4.0"	Digital
19	10/08/2017	Manchainformacion	Un emprendedor de "Lazarus", seleccionado entre los tres mejores proyectos del mundo para combatir los desastres humanitarios	Digital
20	10/08/2017	Europa Press	Un máximo de 20 empresas navarras recibirán asesoramiento para su transformación digital	Digital
21	10/08/2017	La información.com	Un máximo de 20 empresas navarras recibirán asesoramiento para su transformación digital	Digital
22	10/08/2017	EcoDiario.es	Un máximo de 20 empresas navarras recibirán asesoramiento para su transformación digital	Digital
23	10/08/2017	20 Minutos	Un máximo de 20 empresas navarras recibirán asesoramiento para su transformación digital	Digital
24	10/08/2017	Gente Digital	Un máximo de 20 empresas navarras recibirán asesoramiento para su transformación digital	Digital
25	10/08/2017	pamplonaactual.com	Un máximo de veinte empresas navarras recibirán asesoramiento para su transformación digital	Digital
26	09/08/2017	Diario Córdoba	El Ayuntamiento de Lucena reduce a seis días la media de pago a proveedores	Digital
27	09/08/2017	El Digital de Canarias	El Cabildo ofrece 460 plazas en 23 cursos de innovación y emprendimiento previstos en Gran Canaria en el último cuatrimestre	Digital
28	09/08/2017	eldiario.es	Inician "crowdfunding" para publicar una revista de economía social en Talavera	Digital
29	09/08/2017	El Semanal de La Mancha	Un emprendedor de Lazarus de la Fundación Caja Rural CLM, seleccionado entre los tres mejores proyectos del mundo para combatir los desastres humanitarios	Digital
30	09/08/2017	La Cerca	Un emprendedor de Lazarus de la Fundación Caja Rural CLM, seleccionado entre los tres mejores proyectos del mundo para combatir los desastres humanitarios	Digital
31	09/08/2017	Liberal de Castilla	Un emprendedor de Lazarus de la Fundación Caja Rural CLM, seleccionado entre los tres mejores proyectos del mundo para combatir los desastres humanitarios	Digital
32	09/08/2017	MiCiudadReal	Un emprendedor de Lazarus de la Fundación Caja Rural CLM, seleccionado entre los tres mejores proyectos del mundo para combatir los desastres humanitarios	Digital
33	09/08/2017	Manchainformacion	Un emprendedor de "Lazarus", seleccionado entre los tres mejores proyectos del mundo para combatir los desastres humanitarios	Digital
34	08/08/2017	Liberal de Castilla	ACESANC hace balance de las actividades realizadas en el primer semestre del año	Digital
35	08/08/2017	Lucenadigital.com	El Ayuntamiento y la Fundación EOI prorrogan su convenio para becar a personas de Lucena para cursos formativos	Digital
36	08/08/2017	Canarias7	El Cabildo ofrece 460 plazas en 23 cursos	Digital
37	08/08/2017	Radio Faro del Noroeste	El Cabildo ofrece 460 plazas en 23 cursos de innovación y emprendimiento	Digital
38	08/08/2017	Sol Actualidad	El Cabildo ofrece 460 plazas en 23 cursos de innovación y emprendimiento	Digital
39	08/08/2017	TeldeActualidad.com	El Cabildo ofrece 460 plazas en 23 cursos de innovación y emprendimiento	Digital
40	08/08/2017	Canarias Noticias	El Cabildo ofrece 460 plazas en 23 cursos de innovación y emprendimiento previstos en Gran Canaria en el último cuatrimestre	Digital
41	08/08/2017	La Provincia	El Cabildo ofrece 460 plazas para formarse como emprendedores	Digital
42	08/08/2017	Diario de León	El instituto logra crear 275 empleos en el primer semestre del año	Digital

43	08/08/2017	Noticanarias	En Gran Canaria 460 plazas en 23 cursos de innovación y emprendimiento para último cuatrimestre 2017	Digital
44	08/08/2017	El Día de Castilla la Mancha	"Forma-emprende" inicia un "crowdfunding" para publicar una revista	Digital
45	08/08/2017	La Cerca	La iniciativa talaverana "Forma-emprende" inicia un "crowdfunding" para publicar una revista de economía social	Digital
46	08/08/2017	Diario Qué	Los amantes de los videojuegos tienen una cita del 25 al 27 de agosto en la Ludum Dare para crear un juego en 60 horas	Digital
47	08/08/2017	Cadena Ser	"Move on Santander" ya está en marcha	Digital

## El Cabildo ofrece 460 plazas en 23 cursos de innovación y emprendimiento

original



El Cabildo de Gran Canaria ofrece 460 plazas de formación en los 23 cursos de innovación y emprendimiento organizados por su Sociedad de Promoción Económica para los últimos cuatro meses de 2017, muchos relacionados con áreas como el sector audiovisual, la sostenibilidad y el turismo, anunció el consejero de Desarrollo Económico, Raúl García Brink.

Esta oferta formativa, que arranca el 1 de septiembre con el curso 'Internet de las cosas', está dirigida a formar a emprendedores, autónomos y aquellos profesionales que quieran ampliar sus conocimientos en los sectores en los que el Cabildo ha detectado "un gran potencial de crecimiento y de creación de empleo", explicó el consejero.

Estas acciones comprenden desde charlas, ponencias, talleres de una jornada y cursos que durarán varios días, hasta programas de larga duración como los de Animación en 3D y Big Data iniciados este año y que están en desarrollo en las instalaciones del Cabildo.

Algunos de estos cursos forman parte de los acuerdos que el Cabildo y la Spegc alcanzaron con diferentes entidades públicas y privadas, como la Escuela de Organización Industrial (EOI), el Instituto Cameral para la Creación y Desarrollo de la Empresa (Incyde) y la Cámara de Comercio de Las Palmas.

Toda la información de los cursos, así como el panel de ponentes y profesores están expuestos en la web de la Sociedad de Promoción Económica [www.spegc.org](http://www.spegc.org), en la que las personas interesadas pueden realizar la inscripción.

En el primer semestre del año, el Cabildo puso en marcha 31 acciones formativas que impartieron 2.799 horas de clase y en las que participaron casi 600 alumnos.

### En agosto, nueva cita con la Ludum Dare

Como el año anterior, el Cabildo convocará del 25 al 27 de agosto, una buena edición estival de la Ludum Dare Gran Canaria, un evento en el que los amantes de los videojuegos tendrán que desarrollar en grupo un juego en tan solo 60 horas.

Como en pasadas ediciones, el Cabildo espera que participen 100 jugadores, entre programadores,




<http://www.infonortedigital.com/portada/interes/item/58913-el-cabildo-ofrece-460-plazas-en-23-cursos-de-innovacion-y-emp...>

diseñadores gráficos, músicos y otros profesionales relacionados con el sector de los videojuegos.

Se trata de una competición amistosa en la que miles de personas en diferentes partes del mundo participan para crear un videojuego para conseguir la temática más votada y aunque es un evento en el que no hay ganadores, el premio es crear el juego, además de conocer y colaborar con distintas personas, de manera intensa, durante tan poco tiempo.

Esta edición contará con mentores como Kiko Bejar -de Entertainment&alfabetajuega.com, director y presentador de Europlay de la emisora de radio Europa FM y presentador-voice off de Neox Games-, Roberto Yeste -Senior New Business Development Manager de SONY PlayStation Iberia-, y Luis Antón y Aitor Lozano, de la empresa canaria PlayMedusa, quienes apoyarán a los equipos en sus retos.

 Like Sign Up to see what your friends like.

[volver arriba](#)

# Los primeros pasos del talento virtual

Málaga Hoy • original



Los primeros pasos del talento virtual



Los primeros pasos del talento virtual

Los primeros pasos del talento virtual

Los primeros pasos del talento virtual

Los primeros pasos del talento virtual

Los primeros pasos del talento virtual

El talento de Málaga en videojuegos, realidad virtual, deportes electrónicos, animación o desarrollo de aplicaciones da sus primeros pasos en el Polo de Contenidos Digitales. El centro solo tiene seis meses y aún no está terminado del todo, pero ya acoge a quienes llegan con una buena idea relacionada con la tecnología y tiempo para realizarla.

Desde que abriera sus puertas en enero con la primera Málaga Jam, este lugar ha acogido más de 20 cursos de formación en tecnologías sobre videojuegos, ha colaborado con 80 proyectos empresariales que están instalados en su interior actualmente y ha apoyado eventos como Freakcon o Gamepolis, como explica el coordinador del Polo, Antonio Quirós.

"Estamos intentado sacar el ecosistema digital desde Málaga para intentar ser una referencia en toda España", afirma. Para ello se basan en la habilidad y el conocimiento local, al cual ayudan a crecer con este espacio. "Esto no deja de ser una herramienta para cualquier persona", subraya en este sentido.

El Polo -que gestiona Promálaga, la empresa municipal para el emprendimiento- cuenta con diferentes salas en las dos plantas que lo componen. En la primera, las empresas emergentes maduran sus ideas hasta convertirlas en un modelo de negocio, en las habitaciones de preincubación. Junto a ellas están el Observatorio de Realidad Virtual, que tiene los principales aparatos del mercado para probar, así como un área de deportes electrónicos. En el segundo piso se encuentran las incubadoras, donde se pasa a buscar financiación y lanzar el producto al mercado. Dentro de poco se abrirán además los cuartos para fotografía, impresión en 3D y captura de movimientos.

"El Polo lo que tiene que hacer es dinamizar, divulgar y ayudar a crear ecosistemas", señala el coordinador. El equipo tecnológico valorado en torno a 1,5 millones de euros ayuda en este sentido. Las instalaciones están financiadas en un 80% por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional y un 20% de aporte municipal.

Además de ofrecer apoyo a pymes y empresas emergentes el centro colabora con el Parque Tecnológico de Andalucía, la Universidad de Málaga (UMA) y con la compañía "más grande de videojuegos de España, que es Genera Games", destaca Quirós.

Precisamente han pedido a la UMA que genere cátedras sobre nuevos conocimientos que "desemboquen en nuevos grados y posgrados", anunció el coordinador. Buscan que la Universidad cree materias en torno a "otras líneas que no son las tan evidentes pegadas a las tecnologías", como la comunicación, la psicología o la historia. Según Quirós, estas disciplinas se pueden aplicar a la industria del videojuego o la animación por ordenador.

"Si abrimos ese escenario tendremos nuevos yacimientos de empleos y nuevos modelos de negocios", resalta. Al respecto, detalla que el Polo tiene un convenio con la Universidad para desarrollar sus tres másteres de videojuegos y seis cátedras para los próximos dos años.

En lo que a generación de conocimiento se refiere también colaboran con la Escuela de Organización Industrial, con los cursos de formación que ofrecen en el centro y la preincubadora.

Todo esto forma un escenario de "cuádruple hélice", una forma de desarrollar ecosistemas, en el cual colaboran de manera coordinada la Universidad, que pone el conocimiento, la industria -los mercados-, la administración pública, que hace "las reglas de juego", y el ciudadano o emprendedor, explica Quirós.

Otro de los aspectos a los que el Polo dedica especial interés son los deportes electrónicos o

[http://www.malagahoy.es/malaga/primeros-pasos-talento-virtual\\_0\\_1162984123.html](http://www.malagahoy.es/malaga/primeros-pasos-talento-virtual_0_1162984123.html)

*eSports*. El espacio habilitado para las competiciones cuenta con 20 equipos completos valorados en 4.000 euros cada uno, entre la silla, el ordenador y los periféricos (teclado, ratón, etc).

En la sala de *eSports* se celebró el mes pasado la Liga Survival, que enfrentó a 16 equipos -más de un centenar de jugadores- en un evento en el que se repartieron 6.000 euros en premios. La competición generó, además, más de 30 horas de emisión en directo, narrada por un comentarista como si de un partido de fútbol se tratara.

Para Quirós la liga sitúa a Málaga como "la ciudad de los *eSports*", ya que se trató de la primera competición presencial de deportes electrónicos de toda España, asegura.

Por otra parte, todo lo conseguido en seis meses significan "datos humildes, pero muy esperanzadores" para el coordinador.

En este sentido, destaca la situación de 10 empresas que ya se encuentran en proceso de aceleración, de financiación para salir al mercado global. La mayoría trabajan en el desarrollo de videojuegos para ordenador, consolas y móviles, pero también hay otras dedicadas a la inteligencia artificial o la realidad virtual. La mitad de estas *startups* lanzarán sus productos en octubre o noviembre.

Quirós espera cumplir uno de los objetivos del centro cuando cumpla un año: que una de las empresas instaladas allí facture un millón de euros. Asimismo, anuncia que están intentando "realizar alianzas" con multinacionales del sector.

El Polo de Contenidos Digitales es, según el coordinador, uno de los centros de este tipo más completos de España, solo superado, quizás, por el que Movistar tiene en Madrid. El motivo por el que se abrió en Málaga es debido a la "calidad y capacidad de generar proyectos" que hay en la provincia, "al mismo nivel o más" si se compara con la capital nacional o Barcelona, según expresaron desde el Ministerio de Energía, Turismo, y Agenda Digital, recuerda Quirós.

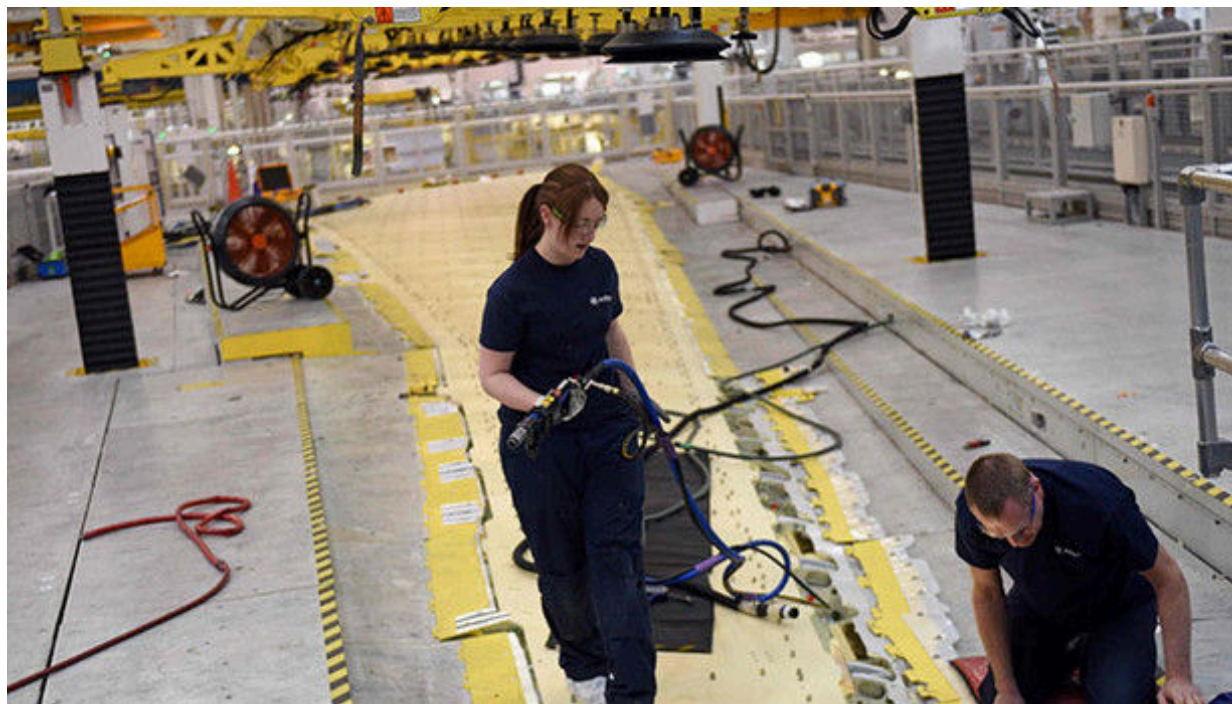
"La diferencia del Polo con respecto a otros programas o procesos de incubación y creación de empresas es que lo importante es el sector de actividad, y alrededor pues se montan servicios para generar conocimiento y crear productos y desarrollos", destaca el coordinador.

Esta forma de diferenciarse consiste en que en el centro se trabaja de manera vertical, en vez de horizontal. "Aquí lo que hacemos es que los proyectos tienen que ser de contenido digital y sobre eso montamos servicios: laboratorios, *eSports*...", precisa.

<http://www.noticiasdealava.com/2017/08/12/economia/el-gobierno-vasco-digitaliza-50-empresas-industriales>

## El Gobierno Vasco digitaliza 50 empresas industriales

original



Los trabajadores de la industria son los que más cobran en Euskadi. (Foto: AFP)

vitoria - El Departamento de Desarrollo Económico e Infraestructuras del Gobierno Vasco abrió ayer la convocatoria del programa Activa Industria 4.0 que subvencionará la transformación digital de 50 empresas industriales vascas.

El programa, desarrollado en colaboración con el Ministerio de Economía, Industria y Competitividad, dispone de un presupuesto de medio millón de euros y se podrán beneficiar de las ayudas alrededor de medio centenar de pymes vascas que recibirán asesoramiento especializado.

El plazo para presentar las solicitudes permanecerá abierto hasta el próximo 22 de septiembre.

Las empresas seleccionadas recibirán un diagnóstico de situación y un plan de transformación que identificará sus necesidades digitales y les marcará una hoja de ruta para la implantación de mejoras en la digitalización.

El coste de cada asesoramiento será de 10.400 euros por empresa.

Los 520.000 euros disponibles en el convenio, que fue suscrito el pasado día 7 de julio, serán sufragados a tres partes. Por un lado, el Gobierno central (173.500 euros); por otro, el Ejecutivo vasco a través de la Spri (173.250 euros); y también las propias empresas beneficiarias, que se encargarán de aportar los 173.250 euros restantes.

La Escuela de organización industrial (EOI), fundación estatal, será la encargada de coordinar

<http://www.noticiasdealava.com/2017/08/12/economia/el-gobierno-vasco-digitaliza-50-empresas-industriales>

y gestionar esta iniciativa, mientras que el Gobierno Vasco, a través de la Spri, es la encargada de la selección de las empresas beneficiarias.

Las ayudas están abiertas a empresas industriales con domicilio social o centro de trabajo en Euskadi. El asesoramiento a las firmas seleccionadas detectará cuáles son sus carencias en materia digital, que servirá para elaborar un diagnóstico en forma de informe donde la empresa encontrará las acciones a llevar a cabo, su situación con relación a su sector productivo y una comparativa con su entorno competitivo. - Europa Press

## El Gobierno Vasco digitaliza 50 empresas industriales

original

donostia - El departamento de Desarrollo Económico e Infraestructuras del Gobierno Vasco abrió ayer la convocatoria del programa Activa Industria 4.0 que subvencionará la transformación digital de 50 empresas industriales vascas.

El programa, desarrollado en colaboración con el Ministerio de Economía, Industria y Competitividad, dispone de un presupuesto de medio millón de euros y se podrán beneficiar de las ayudas alrededor de medio centenar de pymes vascas que recibirán asesoramiento especializado. El plazo para presentar las solicitudes permanecerá abierto hasta el 22 de septiembre.

Las empresas seleccionadas recibirán un diagnóstico de situación y un plan de transformación que identificará sus necesidades digitales y les marcará una hoja de ruta para la implantación de mejoras en la digitalización. El coste de cada asesoramiento será de 10.400 euros por empresa.

Los 520.000 euros disponibles en el convenio, que fue suscrito el pasado 7 de julio, serán sufragados a tres partes, entre el Gobierno central (173.500 euros); el Ejecutivo vasco a través de la Spri, 173.250 euros; y las propias empresas beneficiarias, que aportarán los 173.250 euros restantes.

La Escuela de organización industrial (EOI), fundación estatal, será la encargada de coordinar y gestionar esta iniciativa, mientras que el Gobierno Vasco, a través de la Spri, es el encargado de la selección de las empresas beneficiarias.

Las ayudas están abiertas a empresas industriales con domicilio social o centro de trabajo en Euskadi. El asesoramiento a las firmas seleccionadas detectará cuáles son sus carencias en materia digital, que servirá para elaborar un diagnóstico en forma de informe donde la empresa encontrará las acciones a llevar a cabo, su situación con relación a su sector productivo y una comparativa con su entorno competitivo. - E.P.

<https://www.liberaldecastilla.com/11-septiembre-las-empresas-guadalajara-podran-solicitar-ayudas-contratar-jovenes-inscr...>

## Hasta el 11 de septiembre las empresas de Guadalajara podrán solicitar ayudas para contratar jóvenes inscritos en el Sistema de Garantía Juvenil

original

Las empresas de Guadalajara, de cualquier sector, que quieran acogerse a la línea de ayudas auspiciadas por la Fundación EOI y el Ayuntamiento de Guadalajara para la contratación de jóvenes desempleados, tienen de plazo hasta el próximo día 11 de septiembre para presentar sus solicitudes.

**PRESENTACIÓN**

**SOLICITAR AYUDA** >



Si tiene alguna duda o dificultad para rellenar esta solicitud, por favor diríjase a:  
[ayudascontratacion@eoiles](mailto:ayudascontratacion@eoiles)

Recuerde que para poder solicitar la ayuda debe contar con certificado digital, utilizando el mismo navegador y mismo equipo en el que fue instalado

### Convocatoria "Empresas de cualquier sector, para actividades de administración, finanzas, marketing y comunicación en Guadalajara"

EOI convoca la concesión de subvenciones a empresas, para la realización de contratos de jóvenes de más de dieciséis años y menores de treinta años, con el fin de que las personas jóvenes no ocupadas, ni integradas en los sistemas de educación o formación reglada puedan recibir una oferta de empleo en régimen de publicidad, objetividad y concurrencia competitiva, según lo establecido en las Bases Regulatorias publicadas mediante Orden ECD/1345/2016, de 3 de agosto (BOE nº 188 de 5 de agosto)

**SISTEMA NACIONAL DE PUBLICIDAD DE SUBVENCIONES**

Descargar - Extracto de la Convocatoria en el BOE

Descargar - Resolución de la Convocatoria firmada

---

**DATOS GENERALES**

**CONVOCATORIA:**  
Agosto de 2017

**PLAZO DE PRESENTACIÓN:**  
Hasta el 11 de septiembre de 2017

Esta convocatoria está dirigida a las empresas que quieran cubrir puestos de trabajo vinculados a actividades de administración, finanzas, marketing y comunicación. La condición es que cubran dichos puestos con jóvenes, de 16 a 30 años, que estén inscritos en el Sistema Nacional de Garantía Juvenil, en el marco del Programa Operativo de Empleo Juvenil.

El importe total de las ayudas destinadas a este fin es de 58.500 euros. Esta cantidad se enmarca en el convenio suscrito entre la Fundación EOI (Escuela de Organización Industrial) y el Ayuntamiento de Guadalajara, con la cofinanciación del Fondo Social Europeo. Las ayudas individualizadas no podrán ser superiores a los 4.500 euros por contrato.

Estas ayudas se enmarcan dentro de las actuaciones que ambas instituciones ponen en marcha para "incentivar la contratación de jóvenes desempleados, favoreciendo su entrada en el mercado laboral y fomentando la formación en ámbitos empresariales muy demandados", recuerda Isabel Nogueroles, concejal responsable del área de Empleo.

Los requisitos para acogerse a estas ayudas, así como los modelos y procedimientos de solicitud de las subvenciones están a disposición de las empresas interesadas en esta dirección:

<https://www.eoi.es/es/convocatorias/25919/convocatoria-empresas-de-cualquier-sector-para-actividades-de-administracion-finanzas-marketing-y-comunicacion-en-guadalajara>



## Hasta el 11 de septiembre se pueden solicitar ayudas para la contratación de jóvenes

Redacción • original



Las empresas de Guadalajara, de cualquier sector, que quieran acogerse a la línea de ayudas auspiciadas por la Fundación EOI y el Ayuntamiento de Guadalajara para la contratación de jóvenes desempleados, tienen de plazo hasta el próximo día 11 de septiembre para presentar sus solicitudes.

Esta convocatoria está dirigida a las empresas que quieran cubrir puestos de trabajo vinculados a actividades de administración, finanzas, marketing y comunicación. La condición es que cubran dichos puestos con jóvenes, de 16 a 30 años, que estén inscritos en el Sistema Nacional de Garantía Juvenil, en el marco del Programa Operativo de Empleo Juvenil.

El importe total de las ayudas destinadas a este fin es de 58.500 euros. Esta cantidad se enmarca en el convenio suscrito entre la Fundación EOI (Escuela de Organización Industrial) y el Ayuntamiento de Guadalajara, con la cofinanciación del Fondo Social Europeo. Las ayudas individualizadas no podrán ser superiores a los 4.500 euros por contrato.

Estas ayudas se enmarcan dentro de las actuaciones que ambas instituciones ponen en marcha para “incentivar la contratación de jóvenes desempleados, favoreciendo su entrada en el mercado laboral y fomentando la formación en ámbitos empresariales muy demandados”, recuerda Isabel Nogueroles,

concejales responsable del área de Empleo.

Los requisitos para acogerse a estas ayudas, así como los modelos y procedimientos de solicitud de las subvenciones están a disposición de las empresas interesadas en esta dirección:

<https://www.eoi.es/es/convocatorias/25919/convocatoria-empresas-de-cualquier-sector-para-actividades-de-administracion-finanzas-marketing-y-comunicacion-en-guadalajara>

## Las empresas de Guadalajara pueden solicitar ayudas para contratar jóvenes del Sistema de Garantía Juvenil

original

Las empresas radicadas en Guadalajara, de cualquier sector, podrán solicitar estas ayudas para cubrir puestos de trabajo vinculados a administración, finanzas, marketing y comunicación.

Las empresas de Guadalajara, de cualquier sector, que quieran acogerse a la línea de ayudas auspiciadas por la Fundación EOI y el Ayuntamiento de Guadalajara para la contratación de jóvenes desempleados, tienen de plazo hasta el próximo día 11 de septiembre para presentar sus solicitudes.

Esta convocatoria está dirigida a las empresas que quieran cubrir puestos de trabajo vinculados a actividades de administración, finanzas, marketing y comunicación. La condición es que cubran dichos puestos con jóvenes, de 16 a 30 años, que estén inscritos en el Sistema Nacional de Garantía Juvenil, en el marco del Programa Operativo de Empleo Juvenil.

El importe total de las ayudas destinadas a este fin es de 58.500 euros. Esta cantidad se enmarca en el convenio suscrito entre la Fundación EOI (Escuela de Organización Industrial) y el Ayuntamiento de Guadalajara, con la cofinanciación del Fondo Social Europeo. Las ayudas individualizadas no podrán ser superiores a los 4.500 euros por contrato.

Estas ayudas se enmarcan dentro de las actuaciones que ambas instituciones ponen en marcha para “incentivar la contratación de jóvenes desempleados, favoreciendo su entrada en el mercado laboral y fomentando la formación en ámbitos empresariales muy demandados”, recuerda Isabel Nogueroles, concejal responsable del área de Empleo.

## La Universidad de Castilla-La Mancha será uno de los patrocinadores del CD Toledo

original



Miguel Ángel Collado y Fernando Collado posan con la elástica verdiblanca

El **CD Toledo** presentó este mediodía a la Universidad de Castilla-La Mancha como uno de sus nuevos patrocinadores en un acto celebrado en la sala de prensa de Salto del Caballo. **El acuerdo es válido para los dos próximos años y no se ha dado a conocer el importe económico del mismo.** En el acto de presentación de este acuerdo han estado Miguel Ángel Collado, rector de la Universidad de Castilla-La Mancha (UCLM), acompañado por el presidente del CD Toledo, Fernando Collado.

Además, por parte de la UCLM han acompañado a su rector: Crescencio Bravo, secretario general; José Manuel García, decano de la Facultad de Ciencias del Deporte; Fátima Guadamillas, vicerrectora de Docencia y Relaciones Internacional del Campus de Toledo; Rafael Sancho, profesor de la OEI (Escuela de Organización Industrial); y Manuel Villasalero, vicerrector de Economía y Planificación.

La Universidad de Castilla-La Mancha se incorpora al grupo de patrocinadores del CD Toledo y **su logotipo figurará en la camiseta de todos los equipos que componen el club**, incluido su Escuela de Fútbol Base que aglutina a unos 400 jóvenes jugadores. Además, UCLM estará presentes en todo el tema de la redes sociales, en el autobús de viaje y actos públicos de la entidad del Salto del Caballo.

Fernando Collado aclaró en la rueda de prensa que «no me une ningún tipo de parentesco familiar con el rector de UCLM, somos ya buenos amigos». El presidente del Toledo señaló que «este acuerdo llega a través de un convenio de estrecha colaboración entre las dos partes. Nosotros podemos ayudar a la Universidad Regional en propagarla por toda la

<http://www.abc.es/espana/castilla-la-mancha/toledo/deportes/abci-universidad-castilla-la-mancha-sera-patrocinadores-tole...>

geografía española y en otros puntos de intercambios. **Estamos muy orgullosos de esta alianza y espero que sea para muchos años».**

Por su parte, Miguel Ángel Collado indicó que «nuestra Universidad se ha acercado al CD Toledo en un intento de llevarle los valores que tiene el deporte, en este caso, el fútbol. Estamos hablando de un club que tiene una gran número de niños en su Escuela, y que en potencia son futuros universitarios».

El rector de la UCLM también señaló que «pondremos a disposición del Toledo nuestras instalaciones deportivas del Campus de Toledo». Y finalizó aclarando que **«el CD Toledo ha sido en primer club de fútbol con el que hemos firmado un acuerdo** de colaboración mutua, pero en años próximos lo iremos haciendo con otras entidades de Castilla-La Mancha».

## La Universidad de Castilla-La Mancha será uno de los patrocinadores del CD Toledo

original



Miguel Ángel Collado y Fernando Collado posan con la elástica verdiblanca

El **CD Toledo** presentó este mediodía a la Universidad de Castilla-La Mancha como uno de sus nuevos patrocinadores en un acto celebrado en la sala de prensa de Salto del Caballo. **El acuerdo es válido para los dos próximos años y no se ha dado a conocer el importe económico del mismo.** En el acto de presentación de este acuerdo han estado Miguel Ángel Collado, rector de la Universidad de Castilla-La Mancha (UCLM), acompañado por el presidente del CD Toledo, Fernando Collado.

Además, por parte de la UCLM han acompañado a su rector: Crescencio Bravo, secretario general; José Manuel García, decano de la Facultad de Ciencias del Deporte; Fátima Guadamillas, vicerrectora de Docencia y Relaciones Internacional del Campus de Toledo; Rafael Sancho, profesor de la OEI (Escuela de Organización Industrial); y Manuel Villasalero, vicerrector de Economía y Planificación.

La Universidad de Castilla-La Mancha se incorpora al grupo de patrocinadores del CD Toledo y **su logotipo figurará en la camiseta de todos los equipos que componen el club**, incluido su Escuela de Fútbol Base que aglutina a unos 400 jóvenes jugadores. Además, UCLM estará presentes en todo el tema de la redes sociales, en el autobús de viaje y actos públicos de la entidad del Salto del Caballo.

Fernando Collado aclaró en la rueda de prensa que «no me une ningún tipo de parentesco familiar con el rector de UCLM, somos ya buenos amigos». El presidente del Toledo señaló que «este acuerdo llega a través de un convenio de estrecha colaboración entre las dos partes. Nosotros podemos ayudar a la Universidad Regional en propagarla por toda la

<http://sevilla.abc.es/espana/castilla-la-mancha/toledo/deportes/abci-universidad-castilla-la-mancha-sera-patrocinadores-...>

geografía española y en otros puntos de intercambios. **Estamos muy orgullosos de esta alianza y espero que sea para muchos años».**

Por su parte, Miguel Ángel Collado indicó que «nuestra Universidad se ha acercado al CD Toledo en un intento de llevarle los valores que tiene el deporte, en este caso, el fútbol. Estamos hablando de un club que tiene una gran número de niños en su Escuela, y que en potencia son futuros universitarios».

El rector de la UCLM también señaló que «pondremos a disposición del Toledo nuestras instalaciones deportivas del Campus de Toledo». Y finalizó aclarando que **«el CD Toledo ha sido en primer club de fútbol con el que hemos firmado un acuerdo** de colaboración mutua, pero en años próximos lo iremos haciendo con otras entidades de Castilla-La Mancha».

<http://www.diariovasco.com/economia/abierto-plazo-ayudas-20170811095105-nt.html>

## Abierto el plazo de ayudas para la transformación digital de las empresas

original

Activa Industria 4.0, el programa de ayudas para impulsar la transformación digital de las empresas industriales, ha abierto la convocatoria para que las empresas interesadas presenten las solicitudes, un plazo que terminará el próximo 22 de septiembre.

Activa Industria 4.0 es un programa de asesoramiento especializado y personalizado, a través del cual las empresas podrán disponer de un diagnóstico de situación y de un plan de transformación que identificará los habilitadores digitales necesarios en el proceso y establecerá la hoja de ruta para su implantación. El coste de cada asesoramiento será de 10.400 euros por empresa.

El programa cuenta con un presupuesto de 520.000 euros: el Gobierno central aportará 173.500, la aportación del Gobierno Vasco, a través del Grupo Spri será de 173.250 y las empresas beneficiarias aportarán los 173.250 restantes. La fundación estatal EOI (Escuela de organización industrial) es la encargada de coordinar y gestionar esta iniciativa, mientras que el Gobierno Vasco participará, entre otras tareas, en la selección de las empresas beneficiarias.

## Activa Industria 4.0-k 50 euskal enpresei lagunduko die beraien eraldaketa digitalan

EUROPA PRESS • original



Gobierno e Ingenieros promueven un programa formativo sobre industria 4.0. (CEDIDA)

Activa Industria 4.0 deialdia, enpresa industrialen eraldaketa digitala bultzatzen duen laguntza-programa, abiarazi da. 50 euskal enpresei lagunduko die eta interesa duten enpresek euren eskaerak aurkeztu ahal izango dituzte irailaren 22a bitartean, Euskal Jaurlaritzak jakinarazi duenez.

DONOSTIA. Activa Industria 4.0, aholkularitza espezializatu eta pertsonalizatua eskaintzen duen programa da. Honela, bere bidez enpresek aukera izango dute euren egoeraren diagnostikoa eta eraldaketa plana edukitzeko, eraldaketa prozesurakobeharrezkoak diren bideratzaile digitalak identifikatuz eta plana ezartzeko ibilbide orria finkatuz.

Aholkularitzaren kostua 10.400€koa izango da enpresako. Programaren aurrekontu osoa 520.000€koa da: Gobernu zentralak 173.500€ jarriko ditu, Eusko Jaurlaritzaren ekarpena, Spri Taldearen bitartez, 173.250€koa izango da eta gainerako 173.250€ak enpresa onuradunek jarriko dituzte.

Ekimen honen koordinazio eta kudeaketa Estatuko EOI fundazioak (Industria antolamendurako eskola) egingo du. Eusko Jaurlaritzak berriz, besteak beste enpresa onuradunen aukeraketan parte hartuko du, Spri Taldearen bitartez.

Euskadiko enpresei lagunduko dien Activa Industria 4.0 garatu eta abiarazteko, Eusko Jaurlaritzako Ekonomiaren Garapen eta Azpiegitura Sailak eta Ekonomia, Industria eta Lehiakortasun Ministerioak lankidetzeta hitzarmena sinatu zuten joan den uztailaren 7an.

Informazio osagarria eta eskaerak aurkezteko jarraibideak, honako web gune honetan daude:



## Gehienez, Nafarroako hogei enpresak jasoko dute aholkularitza transformazio digitalerako

original

Transformazio digitala errazteko Estatuarekin sinatutako hitzarmenari esker, gehienez Foru Komunitateko hogei industria-enpresak aholkularitza espezializatua eta pertsonala jasoko dute. Abiapuntuko egoeraren diagnostikoa eta plan bat egitea barne hartuko dira. Enpresako 10.400 eurokoa da aholkularitza horren prezioa, eta enpresak, Estatuak (EOI Fundazioaren bidez) eta Foru Komunitateak zati berdinetan ordainduko dute. Laguntza horiek eskatzeko epea irailaren 22an amaituko da eta esteka honen bidez egin daiteke.

Aholkularitza enpresa onuradunekin egindako banakako bileren bidez eta aholkularitzari laguntzeko gaikako tailerrak eginez emango da. Gutxienez, 50 orduko aholkularitza indibidualizatua izango da.

Enpresa onuradunak zerbitzu hauek jasoko ditu aholkularitza espezializatuaren barruan: enpresaren abiapuntuko egoera digitalaren aurreko diagnostikoa eta erakundearen eta negozioaren barneko azterketa; transformazio-plana, planaren jarduerak zehaztea, digitalizazio-aukeren zenbatzea eta lehentasuna ematea, eta prestatzaileen "benchmarking" barne hartuko dituen; industria onuradunak beharrezko bisitak egitea instalazioetara, eta eduki praktikoko tailerrak, industria-enpresa onuradunei irtenbide digitalak hurbiltzen dizkietenak.

Deialdi honetarako gastu osoa 138.700 eurokoa izango da, eta EOI Fundazioaren eta Foru Komunitatearen artean sinatutako lankidetzeta-hitzarmenaren gastuen aurrekontuaren kontura egingo da. Horrela, Nafarroak 69.300 euro emango ditu; EOI Fundazioak, berriz, 69.400 euro. Enpresa onuradunak 3.465 euro ordainduko ditu.

# Gobierno Vasco abre la convocatoria del programa Activa Industria 4.0

original

BILBAO, 11 Ago. (EUROPA PRESS) -

El Departamento de Desarrollo Económico e Infraestructuras del Gobierno Vasco ha abierto la convocatoria del programa Activa Industria 4.0 que subvencionará la transformación digital de 50 empresas industriales vascas.

El programa, desarrollado en colaboración con el Ministerio de Economía, Industria y Competitividad, dispone de un presupuesto de medio millón de euros y se podrán beneficiar de las ayudas alrededor de medio centenar de pymes vascas que recibirán asesoramiento especializado. El plazo para presentar las solicitudes permanecerá abierto hasta el 22 de septiembre.

Las empresas seleccionadas recibirán un diagnóstico de situación y un plan de transformación que identificará sus necesidades digitales y les marcará una hoja de ruta para la implantación de mejoras en la digitalización de sus actividades. El coste de cada asesoramiento será de 10.400 euros por empresa.

Los 520.000 euros disponibles en el convenio, que fue suscrito el pasado 7 de julio, serán sufragados a tres partes, entre el Gobierno central (173.500 euros); el Ejecutivo vasco a través de la Spri, 173.250 euros; y las propias empresas beneficiarias, que aportarán los 173.250 euros restantes.

La Escuela de organización industrial (EOI), fundación estatal, será la encargada de coordinar y gestionar esta iniciativa, mientras que el Gobierno Vasco, a través del Grupo Spri, es la encargada de la selección de las empresas beneficiarias.

Las ayudas están abiertas a empresas industriales con domicilio social o centro de trabajo en Euskadi. El asesoramiento a las firmas seleccionadas detectará cuáles son sus carencias en materia digital, que servirá para elaborar un diagnóstico en forma de informe donde la empresa encontrará las acciones a llevar a cabo, su situación con relación a su sector productivo y una comparativa con su entorno competitivo.

## ANALISIS 'IN SITU'

El experto que acudirá a cada una de las empresas cuya solicitud sea aprobada, que pertenecerá a consultoras con experiencia en implantación de proyectos de Industria 4.0., analizará 'in situ' la realidad de cada empresa, así como "sus posibilidades", a partir de su proceso productivo y de su modelo de negocio.

El acuerdo suscrito en julio se divide en dos programas: Hada y Activa Industria 4.0. El primero es una herramienta de autodiagnóstico digital avanzada que permitirá "evaluar el grado de madurez digital" de cada empresa, mientras que Activa Industria

4.0 permitirá a las empresas disponer de un diagnóstico de situación.

La consejera de Desarrollo Económico e Infraestructuras, Arantxa Tapia, afirmó durante la firma del convenio que la digitalización empresarial que es "parte importante" de la estrategia industrial del Gobierno Vasco, que persigue "modernizar y afrontar los retos que plantea a las pymes la introducción de elementos tecnológicos actualizados".

## La Universidad de Castilla-La Mancha será uno de los patrocinadores del CD Toledo

original



Miguel Ángel Collado y Fernando Collado posan con la elástica verdiblanca

El **CD Toledo** presentó este mediodía a la Universidad de Castilla-La Mancha como uno de sus nuevos patrocinadores en un acto celebrado en la sala de prensa de Salto del Caballo. **El acuerdo es válido para los dos próximos años y no se ha dado a conocer el importe económico del mismo.** En el acto de presentación de este acuerdo han estado Miguel Ángel Collado, rector de la Universidad de Castilla-La Mancha (UCLM), acompañado por el presidente del CD Toledo, Fernando Collado.

Además, por parte de la UCLM han acompañado a su rector: Crescencio Bravo, secretario general; José Manuel García, decano de la Facultad de Ciencias del Deporte; Fátima Guadamillas, vicerrectora de Docencia y Relaciones Internacional del Campus de Toledo; Rafael Sancho, profesor de la OEI (Escuela de Organización Industrial); y Manuel Villasalero, vicerrector de Economía y Planificación.

La Universidad de Castilla-La Mancha se incorpora al grupo de patrocinadores del CD Toledo y **su logotipo figurará en la camiseta de todos los equipos que componen el club**, incluido su Escuela de Fútbol Base que aglutina a unos 400 jóvenes jugadores. Además, UCLM estará presentes en todo el tema de la redes sociales, en el autobús de viaje y actos públicos de la entidad del Salto del Caballo.

Fernando Collado aclaró en la rueda de prensa que «no me une ningún tipo de parentesco familiar con el rector de UCLM, somos ya buenos amigos». El presidente del Toledo señaló que «este acuerdo llega a través de un convenio de estrecha colaboración entre las dos partes. Nosotros podemos ayudar a la Universidad Regional en propagarla por toda la

<http://www.lavozdigital.es/espana/castilla-la-mancha/toledo/deportes/abci-universidad-castilla-la-mancha-sera-patrocinad...>

geografía española y en otros puntos de intercambios. **Estamos muy orgullosos de esta alianza y espero que sea para muchos años».**

Por su parte, Miguel Ángel Collado indicó que «nuestra Universidad se ha acercado al CD Toledo en un intento de llevarle los valores que tiene el deporte, en este caso, el fútbol. Estamos hablando de un club que tiene una gran número de niños en su Escuela, y que en potencia son futuros universitarios».

El rector de la UCLM también señaló que «pondremos a disposición del Toledo nuestras instalaciones deportivas del Campus de Toledo». Y finalizó aclarando que **«el CD Toledo ha sido en primer club de fútbol con el que hemos firmado un acuerdo** de colaboración mutua, pero en años próximos lo iremos haciendo con otras entidades de Castilla-La Mancha».

## La Universidad de Castilla-La Mancha será uno de los patrocinadores el CD Toledo - Noticiero Universal

ABC • original



Tanto el rector como el presidente del club explicaron que trata de un convenio por dos años y del que no se conoce el montante económico

El [CD Toledo](#) presentó este mediodía a la Universidad de Castilla-La Mancha como uno de sus nuevos patrocinadores en un acto celebrado en la sala de prensa de Salto del Caballo. **El acuerdo es válido para los dos próximos años y no se ha dado a conocer el importe económico del mismo.** En el acto de presentación de este acuerdo han estado Miguel Ángel Collado, rector de la Universidad de Castilla-La Mancha (UCLM), acompañado por el presidente del CD Toledo, Fernando Collado.

Además, por parte de la UCLM han acompañado a su rector: Crescencio Bravo, secretario general; José Manuel García, decano de la Facultad de Ciencias del Deporte; Fátima Guadamillas, vicerrectora de Docencia y Relaciones Internacional del Campus de Toledo; Rafael Sancho, profesor de la OEI (**Escuela de Organización Industrial**); y Manuel Villasalero, vicerrector de Economía y Planificación.

La Universidad de Castilla-La Mancha se incorpora al grupo de patrocinadores del CD Toledo y **su logotipo figurará en la camiseta de todos los equipos que componen el club**, incluido su Escuela de Fútbol Base que aglutina a unos 400 jóvenes jugadores. Además, UCLM estará presentes en todo el tema de la redes sociales, en el autobús de viaje y actos públicos de la entidad del Salto del Caballo.

Fernando Collado aclaró en la rueda de prensa que "no me une ningún tipo de parentesco

<http://noticierouniversal.com/actualidad/la-universidad-de-castilla-la-mancha-sera-uno-de-los-patrocinadores-el-cd-toled...>

familiar con el rector de UCLM, somos ya buenos amigos". El presidente del Toledo señaló que "este acuerdo llega a través de un convenio de estrecha colaboración entre las dos partes. Nosotros podemos ayudar a la Universidad Regional en propagarla por toda la geografía española y en otros puntos de intercambios. **Estamos muy orgullosos de esta alianza y espero que sea para muchos años**".

Por su parte, Miguel Ángel Collado indicó que "nuestra Universidad se ha acercado al CD Toledo en un intento de llevarle los valores que tiene el deporte, en este caso, el fútbol. Estamos hablando de un club que tiene una gran número de niños en su Escuela, y que en potencia son futuros universitarios".

El rector de la UCLM también señaló que "pondremos a disposición del Toledo nuestras instalaciones deportivas del Campus de Toledo". Y finalizó aclarando que "**el CD Toledo ha sido en primer club de fútbol con el que hemos firmado un acuerdo** de colaboración mutua, pero en años próximos lo iremos haciendo con otras entidades de Castilla-La Mancha".

## Gobierno facilitará asesoramiento a empresas para su transformación digital

10-08-2017 / 14:41 h EFE • original

Un máximo de veinte empresas industriales de Navarra recibirán asesoramiento especializado e individualizado que incluirá un diagnóstico de la situación de partida y la elaboración de un plan, merced a la firma de un convenio con el Estado para facilitar la transformación digital.

El precio de este asesoramiento por empresa es de 10.400 euros, que serán abonados a partes iguales por el Estado, a través de la Fundación EOI, y la Comunidad Foral, y la empresa.

El gasto total para esta convocatoria será de 138.700 euros. Navarra aporta 69.300 euros, mientras que la Fundación EOI aportará 69.400 euros.

La empresa beneficiaria contribuirá al servicio abonando 3.465 euros, informa el Ejecutivo navarro, que ha señalado que el plazo de solicitud de estas ayudas finaliza el 22 de septiembre.

El asesoramiento se prestará a través de reuniones individualizadas con las empresas beneficiarias y la realización de talleres temáticos y demostrativos de apoyo al asesoramiento, con un mínimo de 50 horas de asesoramiento individualizado.



## La NASA y Google se fijan en una idea emprendedora salida de Castilla-La Mancha

EDCM • original



Loek Peeters, emprendedor del programa 'Lazarus', finalista del Global Grand Challenges

, emprendedor de la aceleradora de startups innovadoras de la Fundación Caja Rural Castilla-La Mancha, 'Lazarus', ha sido seleccionado entre los tres finalistas de Global Grand Challenges de la Singularity University en Silicon Valley (San Francisco -California-, EE.UU.).

**Peeters**, holandés residente en España, fue ganador del premio a la escalabilidad en la tercera edición de 'Lazarus' por su proyecto 'HumanSurge', iniciativa que tiene como objetivo mejorar la calidad de la ayuda humanitaria y la seguridad civil para combatir los desastres humanitarios.

'Lazarus' es la aceleradora de startups de la Fundación Caja Rural Castilla-La Mancha, integrada en su Instituto de Innovación y Competitividad y cofinanciada por el Fondo Social Europeo (FSE), que ayuda a los emprendedores a convertir sus ideas en negocios rentables y de futuro. La Fundación, junto a la Escuela de Organización Industrial (EOI), facilita el entrenamiento de habilidades y conocimientos a los emprendedores hasta validar sus ideas de negocio, de modo que las empresas estén más preparadas y perduren en el tiempo cuando salgan al mercado.

La Fundación Caja Rural Castilla-La Mancha ha trasladado a **Peeters** su enhorabuena así como mostrado su satisfacción porque un emprendedor del programa 'Lazarus' sea considerado como una de las tres mejores startups del mundo, especialmente en un ámbito como el de solucionar uno de los principales retos existentes, como es el de combatir los desastres humanitarios.

Características de Global Grand Challenges

Global Grand Challenges es la competición que reúne a las empresas más innovadoras del mundo para solucionar los diez grandes retos de la humanidad a través de la tecnología.

<http://www.eldigitalcastillalamancha.es/empresas/513405432/El-proyecto-de-un-emprendedor-de-Lazarus-entre-los-tres-mejor...>

solucionar los doce grandes retos de la humanidad a través de la tecnología.

La categoría en la que participa 'HumanSurge' de **Loek Peeters** es la de respuesta, prevención y resiliencia ante los desastres humanitarios. El evento se celebrará los próximos días 13, 14 y 15 de agosto, y a la final de esta categoría han llegado otras 2 startups de todo el mundo.

La Singularity University es la universidad creada por la Administración Nacional de la Aeronáutica y del Espacio (NASA) y por la compañía Google, que tiene su sede en las instalaciones de la NASA en Silicon Valley. Esta universidad organiza durante el evento una EXPO donde se exponen los proyectos de los finalistas y los últimos avances en tecnologías exponenciales, así como diversas conferencias sobre esta materia.

<http://navarracapital.es/se-pone-en-marcha-el-programa-activa-industria-4-0/>

## Se pone en marcha el programa Activa Industria 4.0

original



Firma del acuerdo entre Manu Ayerdi y Mario Buisán para que Navarra también se beneficie del programa "Activa Industria 4.0".

**Gracias al acuerdo (del que informamos en su momento) entre Gobierno de Navarra y Fundación EOI**, un máximo de **20 PYMEs industriales de nuestra región** recibirán asesoramiento especializado e individualizado para facilitar su **transformación digital**.

Dicho proceso incluirá, igualmente, **un diagnóstico de la situación de partida y la elaboración de un plan de acción** a un coste de **10.400 euros** que deberá ser abonado -a partes iguales- por la beneficiaria, el Estado a través de la ya citada Fundación EOI y la Comunidad foral.

El plazo para poder participar en esta iniciativa finaliza el 22 de septiembre y puede realizarse en [este enlace](#)

Tal y como explicaron sus responsables, **el asesoramiento se prestará a través de reuniones individualizadas** con las empresas finalmente elegidas. Además, **se realizarán talleres temáticos y demostrativos** de apoyo con un mínimo de 50 horas de asesoramiento individualizado.

La empresa beneficiaria, por su parte, recibirá los siguientes servicios:

- **diagnóstico previo de la situación digital de partida** y un análisis interno de la organización y del negocio;
- **plan de transformación** con las correspondientes acciones que deberá llevar a cabo,
- **cuantificación y priorización de oportunidades de digitalización** y un "benchmarking" de habilitadores;
- **visitas necesarias para el desarrollo y puesta en marcha del plan**, y
- **talleres demostrativos de contenido práctico** que acerquen las soluciones digitales a las

<http://navarracapital.es/se-pone-en-marcha-el-programa-activa-industria-4-0/>

beneficiarias.

**El gasto total para esta convocatoria será de 138.700 euros** y se realizará con cargo al presupuesto marcado en **el convenio de colaboración suscrito entre la Fundación EOI y la Comunidad Foral**. Así, **Navarra aporta 69.300 euros**, mientras que la **Fundación EOI aportará 69.400 euros**. **La empresa beneficiaria contribuirá al servicio abonando 3.465 euros**.

# CUANDO QUIERAS



10/08/2017, actualizado a las: 10:21

- PORTADA
- CASTILLA-LA MANCHA
- MANCHA CIUDADREALENA
- MANCHA TOLEDANA
- +MANCHA
- DEPORTES
- +SECCIONES
- QUIXOTE
- FOTOGALERÍAS



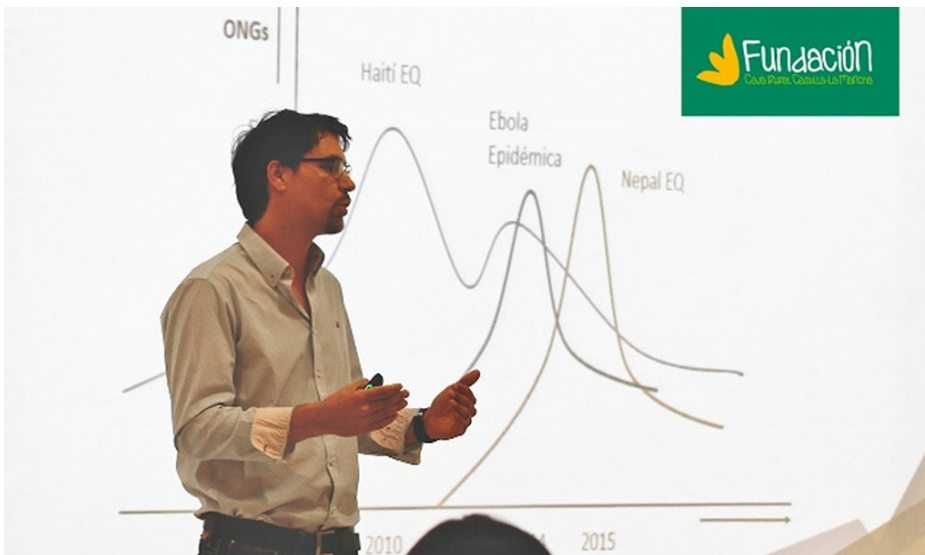
**SOLISS**  
Seguros desde 1933



Seguro de coche **65%** de descuento



➤ [Infórmate aquí](#)

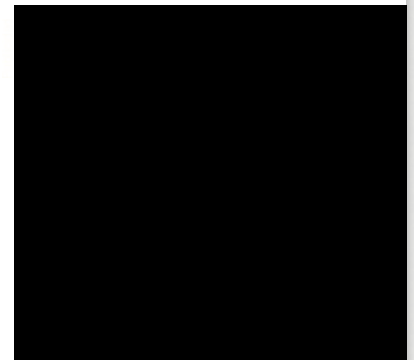


De la Fundación Caja Rural CLM

## Un emprendedor de 'Lazarus', seleccionado entre los tres mejores proyectos del mundo para combatir los desastres humanitarios

manchainformacion.com | Castilla-La Mancha 09/08/2017

El emprendedor de la aceleradora de startups innovadoras de la Fundación Caja Rural Castilla-La Mancha, 'Lazarus', Loek Peeters, ha sido seleccionado entre los tres finalistas de Global Grand Challenges de la Singularity University en Silicon Valley (San Francisco -California-, EE.UU.).



Montse Monreal

Miércoles 2 de Agosto 2017 a las 22h



[Volver al índice](#)

Vota: ★★★★★

Comparte: [Tweet](#)

[Me gusta 0](#) [Compartir](#)

El emprendedor de 'Lazarus' Loek Peeters disputará la final de Global Grand Challenges, evento promovido por la Singularity University (universidad creada por la NASA y Google que tiene su sede en Silicon Valley), que reúne a las empresas más innovadoras del mundo con el objetivo de solventar los doce grandes retos de la humanidad a través de la tecnología.

Peeters, holandés residente en España, fue ganador del premio a la escalabilidad en la tercera edición de

<https://www.manchainformacion.com/noticias/59077>

'Lazarus' por su proyecto 'HumanSurge', iniciativa que tiene como objetivo mejorar la calidad de la ayuda humanitaria y la seguridad civil para combatir los desastres humanitarios.

'Lazarus' es la aceleradora de startups de la Fundación Caja Rural Castilla-La Mancha, integrada en su Instituto de Innovación y Competitividad y cofinanciada por el Fondo Social Europeo (FSE), que ayuda a los emprendedores a convertir sus ideas en negocios rentables y de futuro. La Fundación, junto a la Escuela de Organización Industrial (EOI), facilita el entrenamiento de habilidades y conocimientos a los emprendedores hasta validar sus ideas de negocio, de modo que las empresas estén más preparadas y perduren en el tiempo cuando salgan al mercado.

**Felicitación al emprendedor y características de Global Grand Challenges**

La Fundación Caja Rural Castilla-La Mancha ha trasladado a Peeters su enhorabuena así como mostrado su satisfacción porque un emprendedor del programa 'Lazarus' sea considerado como una de las tres mejores startups del mundo, especialmente en un ámbito como el de solucionar uno de los principales retos existentes, como es el de combatir los desastres humanitarios.

Global Grand Challenges es la competición que reúne a las empresas más innovadoras del mundo para solucionar los doce grandes retos de la humanidad a través de la tecnología.

La categoría en la que participa 'HumanSurge' de Loek Peeters es la de respuesta, prevención y resiliencia ante los desastres humanitarios. El evento se celebrará los próximos días 13, 14 y 15 de agosto, y a la final de esta categoría han llegado otras 2 startups de todo el mundo.

La Singularity University es la universidad creada por la Administración Nacional de la Aeronáutica y del Espacio (NASA) y por la compañía Google, que tiene su sede en las instalaciones de la NASA en Silicon Valley. Esta universidad organiza durante el evento una EXPO donde se exponen los proyectos de los finalistas y los últimos avances en tecnologías exponenciales, así como diversas conferencias sobre esta materia.

"Vocalista versátil de timbre cálido que nos lleva al pop, al jazz, al soul..."

**PACK FERIA Y FIESTAS 2017**

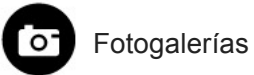
Camiseta Unisex personalizable  
 Gafas  
 Pulsera  
 Mochila  
 Gorra Fiestas

PROFESOR VICELANDETA 1989 DÑA DE QUINTANAR

Camiseta - Gafas - Pulsera - Mochila - Gorra = 7€

Santos Bustos Publicidad y Diseño - Tlf.: 687 059 349

Fotogalerías



*Feria y Fiestas 2017*  
 Quintanar de la Orden

AYUNTAMIENTO  
 Quintanar de la Orden

**FESTIVAL INTERNACIONAL DE MÚSICA CLÁSICA DE VILLANUEVA DE LOS INFANTES**

Descubra nuestra selección de vehículos Audi Selection **plus**. Elección garantizada.

**ITV - ALCÁZAR DE SAN JUAN**  
 HORARIO:  
 LUNES A VIERNES: 9:00 a 14:00 / 16:00 a 19:00 hrs.  
 (Excepto AGOSTO: 8:00 a 15:00 hrs.)  
 SÁBADOS: 9:00 a 13:00 hrs.



NOCHES 22:00 h. verano

ESCENARIOS DE VERANO Alcázar de San Juan, 2017

escenarios JULIO y AGOSTO



**Bs BODEGAS SIMBOLO** 1954

**1ª EDICIÓN PREMIOS SÍMBOLO**

Más información en la web: [www.bodegassimbolo.com/premios-simbolo/](http://www.bodegassimbolo.com/premios-simbolo/)

Publicidad

Publicidad

## Un máximo de 20 empresas navarras recibirán asesoramiento para su transformación digital

original

PAMPLONA, 10 Ago. (EUROPA PRESS) -

Un máximo de veinte empresas industriales de la Comunidad foral recibirán asesoramiento especializado e individualizado que incluirá un diagnóstico de la situación de partida y la elaboración de un plan, en el marco de la firma de un convenio con el Estado para facilitar la transformación digital.



Artículo Relacionado

El precio de este asesoramiento por empresa es de 10.400 euros, que serán abonados a partes iguales por la empresa, el Estado a través de la Fundación EOI y la Comunidad foral. El plazo de solicitud de estas ayudas finaliza el 22 de septiembre, ha explicado el Gobierno foral en una nota.

El asesoramiento se prestará a través de reuniones individualizadas con las empresas beneficiarias y la realización de talleres temáticos y demostrativos de apoyo al asesoramiento, con un mínimo de 50 horas de asesoramiento individualizado.

La empresa beneficiaria recibirá dentro del asesoramiento especializado los siguientes servicios: diagnóstico previo de la situación digital de partida de la empresa y un análisis interno de la organización y del negocio; plan de transformación que incluirá la definición de las actuaciones del plan, la cuantificación y priorización de oportunidades de digitalización y un 'benchmarking' de habilitadores; las visitas necesarias a las instalaciones de la industria beneficiaria, y talleres demostrativos de contenido práctico que acerquen las soluciones digitales a las empresas industriales beneficiarias.

El gasto total para esta convocatoria será de 138.700 euros y se realizará con cargo al presupuesto de gastos del convenio de colaboración suscrito entre la Fundación EOI y la Comunidad foral. Así, Navarra aporta 69.300 euros, mientras que la Fundación EOI aportará 69.400 euros. La empresa beneficiaria contribuirá al servicio abonando 3.465 euros.

## Un máximo de 20 empresas navarras recibirán asesoramiento para su transformación digital

Por EUROPA PRESS • [original](#)

El precio de este asesoramiento por empresa es de 10.400 euros, que serán abonados a partes iguales por la empresa, el Estado a través de la Fundación EOI y la Comunidad foral. El plazo de solicitud de estas ayudas finaliza el 22 de septiembre, ha explicado el Gobierno foral en una nota.

El asesoramiento se prestará a través de reuniones individualizadas con las empresas beneficiarias y la realización de talleres temáticos y demostrativos de apoyo al asesoramiento, con un mínimo de 50 horas de asesoramiento individualizado.

La empresa beneficiaria recibirá dentro del asesoramiento especializado los siguientes servicios: diagnóstico previo de la situación digital de partida de la empresa y un análisis interno de la organización y del negocio; plan de transformación que incluirá la definición de las actuaciones del plan, la cuantificación y priorización de oportunidades de digitalización y un 'benchmarking' de habilitadores; las visitas necesarias a las instalaciones de la industria beneficiaria, y talleres demostrativos de contenido práctico que acerquen las soluciones digitales a las empresas industriales beneficiarias.

El gasto total para esta convocatoria será de 138.700 euros y se realizará con cargo al presupuesto de gastos del convenio de colaboración suscrito entre la Fundación EOI y la Comunidad foral. Así, Navarra aporta 69.300 euros, mientras que la Fundación EOI aportará 69.400 euros. La empresa beneficiaria contribuirá al servicio abonando 3.465 euros.



## Un máximo de 20 empresas navarras recibirán asesoramiento para su transformación digital

ElEconomista.es • original

Un máximo de veinte empresas industriales de la Comunidad foral recibirán asesoramiento especializado e individualizado que incluirá un diagnóstico de la situación de partida y la elaboración de un plan, en el marco de la firma de un convenio con el Estado para facilitar la transformación digital.

PAMPLONA, 10 (EUROPA PRESS)

El precio de este asesoramiento por empresa es de 10.400 euros, que serán abonados a partes iguales por la empresa, el Estado a través de la Fundación EOI y la Comunidad foral. El plazo de solicitud de estas ayudas finaliza el 22 de septiembre, ha explicado el Gobierno foral en una nota.

El asesoramiento se prestará a través de reuniones individualizadas con las empresas beneficiarias y la realización de talleres temáticos y demostrativos de apoyo al asesoramiento, con un mínimo de 50 horas de asesoramiento individualizado.

La empresa beneficiaria recibirá dentro del asesoramiento especializado los siguientes servicios: diagnóstico previo de la situación digital de partida de la empresa y un análisis interno de la organización y del negocio; plan de transformación que incluirá la definición de las actuaciones del plan, la cuantificación y priorización de oportunidades de digitalización y un 'benchmarking' de habilitadores; las visitas necesarias a las instalaciones de la industria beneficiaria, y talleres demostrativos de contenido práctico que acerquen las soluciones digitales a las empresas industriales beneficiarias.

El gasto total para esta convocatoria será de 138.700 euros y se realizará con cargo al presupuesto de gastos del convenio de colaboración suscrito entre la Fundación EOI y la Comunidad foral. Así, Navarra aporta 69.300 euros, mientras que la Fundación EOI aportará 69.400 euros. La empresa beneficiaria contribuirá al servicio abonando 3.465 euros.

## Un máximo de 20 empresas navarras recibirán asesoramiento para su transformación digital

EUROPA PRESS. 10.08.2017 • [original](#)

El precio de este asesoramiento por empresa es de 10.400 euros, que serán abonados a partes iguales por la empresa, el Estado a través de la Fundación EOI y la Comunidad foral. El plazo de solicitud de estas ayudas finaliza el 22 de septiembre, ha explicado el Gobierno foral en una nota.

El asesoramiento se prestará a través de reuniones individualizadas con las empresas beneficiarias y la realización de talleres temáticos y demostrativos de apoyo al asesoramiento, con un mínimo de 50 horas de asesoramiento individualizado.

La empresa beneficiaria recibirá dentro del asesoramiento especializado los siguientes servicios: diagnóstico previo de la situación digital de partida de la empresa y un análisis interno de la organización y del negocio; plan de transformación que incluirá la definición de las actuaciones del plan, la cuantificación y priorización de oportunidades de digitalización y un 'benchmarking' de habilitadores; las visitas necesarias a las instalaciones de la industria beneficiaria, y talleres demostrativos de contenido práctico que acerquen las soluciones digitales a las empresas industriales beneficiarias.

El gasto total para esta convocatoria será de 138.700 euros y se realizará con cargo al presupuesto de gastos del convenio de colaboración suscrito entre la Fundación EOI y la Comunidad foral. Así, Navarra aporta 69.300 euros, mientras que la Fundación EOI aportará 69.400 euros. La empresa beneficiaria contribuirá al servicio abonando 3.465 euros.

## Un máximo de 20 empresas navarras recibirán asesoramiento para su transformación digital

original

PAMPLONA, 10 (EUROPA PRESS)

Un máximo de veinte empresas industriales de la Comunidad foral recibirán asesoramiento especializado e individualizado que incluirá un diagnóstico de la situación de partida y la elaboración de un plan, en el marco de la firma de un convenio con el Estado para facilitar la transformación digital.

El precio de este asesoramiento por empresa es de 10.400 euros, que serán abonados a partes iguales por la empresa, el Estado a través de la Fundación EOI y la Comunidad foral. El plazo de solicitud de estas ayudas finaliza el 22 de septiembre, ha explicado el Gobierno foral en una nota.

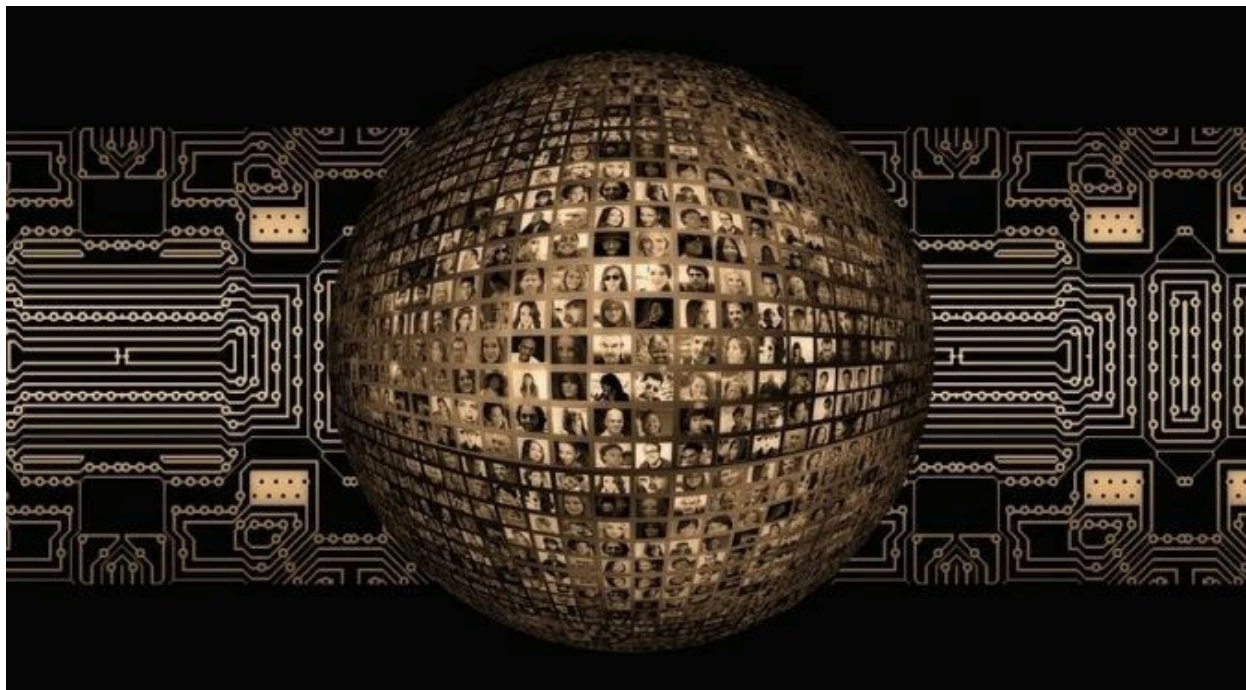
El asesoramiento se prestará a través de reuniones individualizadas con las empresas beneficiarias y la realización de talleres temáticos y demostrativos de apoyo al asesoramiento, con un mínimo de 50 horas de asesoramiento individualizado.

La empresa beneficiaria recibirá dentro del asesoramiento especializado los siguientes servicios: diagnóstico previo de la situación digital de partida de la empresa y un análisis interno de la organización y del negocio; plan de transformación que incluirá la definición de las actuaciones del plan, la cuantificación y priorización de oportunidades de digitalización y un 'benchmarking' de habilitadores; las visitas necesarias a las instalaciones de la industria beneficiaria, y talleres demostrativos de contenido práctico que acerquen las soluciones digitales a las empresas industriales beneficiarias.

El gasto total para esta convocatoria será de 138.700 euros y se realizará con cargo al presupuesto de gastos del convenio de colaboración suscrito entre la Fundación EOI y la Comunidad foral. Así, Navarra aporta 69.300 euros, mientras que la Fundación EOI aportará 69.400 euros. La empresa beneficiaria contribuirá al servicio abonando 3.465 euros.

## Un máximo de veinte empresas navarras recibirán asesoramiento para su transformación digital

pamplonaactual • original



**El plazo para solicitar las ayudas, financiadas a partes iguales por la Comunidad Foral, el Estado y las compañías, finaliza el 22 de septiembre**

**Pamplona/Iruña, 10 de agosto de 2017**

Merced a la firma de un convenio con el Estado para facilitar la transformación digital, un máximo de veinte empresas industriales de la Comunidad Foral recibirán asesoramiento especializado e individualizado que incluirá un diagnóstico de la situación de partida y la elaboración de un plan. El precio de este asesoramiento por empresa es de 10.400 euros, que serán abonados a partes iguales por la empresa, el Estado a través de la Fundación EOI y la Comunidad Foral. El plazo de solicitud de estas ayudas finaliza el 22 de septiembre y se puede realizar a través del siguiente enlace.

El asesoramiento se prestará a través de reuniones individualizadas con las empresas beneficiarias y la realización de talleres temáticos y demostrativos de apoyo al asesoramiento, con un mínimo de 50 horas de asesoramiento individualizado.

La empresa beneficiaria recibirá dentro del asesoramiento especializado los siguientes servicios: diagnóstico previo de la situación digital de partida de la empresa y un análisis interno de la organización y del negocio; plan de transformación que incluirá la definición de las actuaciones del plan, la cuantificación y priorización de oportunidades de digitalización y un "benchmarking" de habilitadores; las visitas necesarias a las instalaciones de la industria beneficiaria, y talleres demostrativos de contenido práctico que acerquen las soluciones digitales a las empresas industriales beneficiarias.

El gasto total para esta convocatoria será de 138.700 euros y se realizará con cargo al presupuesto de gastos del convenio de colaboración suscrito entre la Fundación EOI y la Comunidad Foral. Así, Navarra aporta 69.300 euros, mientras que la Fundación EOI aportará 69.400 euros. La empresa

## El Ayuntamiento de Lucena reduce a seis días la media de pago a proveedores

Diario Córdoba • [original](#)



Un momento del Pleno en el Ayuntamiento de Lucena. - J.A.F.

**Esta noticia pertenece a la edición en papel de Diario Córdoba.**

Para acceder a los contenidos de la hemeroteca deberás ser usuario registrado de Diario Córdoba y tener una suscripción.

[Pulsa aquí para ver archivo \(pdf\)](#)

El Pleno de la Corporación municipal dio cuenta ayer de los informes de Tesorería del primer semestre. Tras el debate por parte de los grupos, la concejala de Hacienda, Araceli Bergillos, informó del cumplimiento por parte del Ayuntamiento y sus entes dependientes del periodo medio de pago en el segundo trimestre, el cual se ha reducido hasta los 6,11 días, mientras que en el primer trimestre estaba en 12,69 días, por lo que se ha recortado en 6,58 días. Bergillos destacó que «se trata de una cifra visiblemente inferior a la legalmente establecida». Añadió que «los ayuntamientos disponen de un plazo máximo de 30 días para reconocer las facturas desde su entrada por registro y otros 30 días para realizar el pago».

Respecto al informe de Tesorería sobre la morosidad, el cual contempla los intereses de demora pagados en aquellas facturas que se han retrasado en más de 60 días desde su entrada, de los 2.652.683 euros que ha pagado el Consistorio durante este segundo trimestre,

U.Únicos:	14.403	V.PUB EUR:	552
Pag Vistas:	72.018	V.PUB USD:	652
V.CPM EUR:	83 (98 USD)	País:	España

[http://www.diariocordoba.com/noticias/cordobaprovincia/ayuntamiento-lucena-reduce-seis-dias-media-pago-proveedores\\_1164615.html](http://www.diariocordoba.com/noticias/cordobaprovincia/ayuntamiento-lucena-reduce-seis-dias-media-pago-proveedores_1164615.html)

sólo 2.038,60 euros corresponden a intereses de demora.

Por otro lado, el Pleno aprobó en su sesión de ayer por unanimidad la creación de una Comisión Especial de Sugerencias y Reclamaciones regulada en el Reglamento de Participación Ciudadana, en la que estarán representados todos los grupos, cuyas reuniones se realizarán trimestralmente, no serán retribuidas y analizarán las distintas propuestas y quejas vecinales.

También se aprobó por unanimidad la propuesta de prórroga con la Fundación EOI para la convocatoria de becas a jóvenes universitarios lucentinos para la realización de másteres presenciales y online, para los que el Ayuntamiento aporta el 50%, una cantidad que asciende a 70.000 euros.

Igualmente se dio el visto bueno al Programa de Viabilidad Turística de Mantenimiento, Fomento, Dinamización y Difusión de la Cueva del Ángel, para el que la Junta aportará 350.000 euros y el Ayuntamiento unos 700.000 euros para su viabilidad.

## El Cabildo ofrece 460 plazas en 23 cursos de innovación y emprendimiento previstos en Gran Canaria en el último cuatrimestre

original



La oferta

formativa está disponible en la web [www.spegc.org](http://www.spegc.org)

### EDDC.NET / Las Palmas de Gran Canaria

El Cabildo de Gran Canaria ofrece 460 plazas de formación en los 23 cursos de innovación y emprendimiento organizados por su Sociedad de Promoción Económica para los últimos cuatro meses de 2017, muchos relacionados con áreas como el sector audiovisual, la sostenibilidad y el turismo, anunció el consejero de Desarrollo Económico, Raúl García Brink.

Esta oferta formativa, que arranca el 1 de septiembre con el curso 'Internet de las cosas', está dirigida a formar a emprendedores, autónomos y aquellos profesionales que quieran ampliar sus conocimientos en los sectores en los que el Cabildo ha detectado "un gran potencial de crecimiento y de creación de empleo", explicó el consejero.

Estas acciones comprenden desde charlas, ponencias, talleres de una jornada y cursos que durarán varios días, hasta programas de larga duración como los de Animación en 3D y Big Data iniciados este año y que están en desarrollo en las instalaciones del Cabildo.

Algunos de estos cursos forman parte de los acuerdos que el Cabildo y la Spieg

U.Únicos:	2.175	V.PUB EUR:	222
Pag Vistas:	10.875	V.PUB USD:	260
V.CPM EUR:	45 (52 USD)	País:	España

<http://www.eldigitaldecanarias.net/index.php/gran-canaria/27386-el-cabildo-ofrece-460-plazas-en-23-cursos-de-innovacion-y-empredimiento-previstos-en-gran-canaria-en-el-ultimo-cuatrimestre>

alcanzaron con diferentes entidades públicas y privadas, como la Escuela de Organización Industrial (EOI), el Instituto Cameral para la Creación y Desarrollo de la Empresa (Incyde) y la Cámara de Comercio de Las Palmas.

Toda la información de los cursos, así como el panel de ponentes y profesores están expuestos en la web de la Sociedad de Promoción Económica [www.spegc.org](http://www.spegc.org), en la que las personas interesadas pueden realizar la inscripción.

En el primer semestre del año, el Cabildo puso en marcha 31 acciones formativas que impartieron 2.799 horas de clase y en las que participaron casi 600 alumnos.

### **En agosto, nueva cita con la Ludum Dare**

Como el año anterior, el Cabildo convocará del 25 al 27 de agosto, una buena edición estival de la Ludum Dare Gran Canaria, un evento en el que los amantes de los videojuegos tendrán que desarrollar en grupo un juego en tan solo 60 horas.

Como en pasadas ediciones, el Cabildo espera que participen 100 jugadores, entre programadores, diseñadores gráficos, músicos y otros profesionales relacionados con el sector de los videojuegos.

Se trata de una competición amistosa en la que miles de personas en diferentes partes del mundo participan para crear un videojuego para conseguir la temática más votada y aunque es un evento en el que no hay ganadores, el premio es crear el juego, además de conocer y colaborar con distintas personas, de manera intensa, durante tan poco tiempo.

Esta edición contará con mentores como Kiko Bejar -de Entertainment&alfabetajuega.com, director y presentador de Europlay de la emisora de radio Europa FM y presentador-voice off de Neox Games-, Roberto Yeste -Senior New Business Development Manager de SONY PlayStation Iberia-, y Luis Antón y Aitor Lozano, de la empresa canaria PlayMedusa, quienes apoyarán a los equipos en sus retos.



## Inician 'crowdfunding' para publicar una revista de economía social en Talavera

original



'Forma-emprende', una iniciativa empresarial de Talavera de la Reina, ha iniciado una campaña de mecenazgo -'crowdfunding'-, con la que espera conseguir 2.680 euros, para sacar adelante la primera publicación de una revista en papel [orientada en la economía social española](#).

La campaña para poder lanzar esta revista, que comenzó el pasado 2 de agosto, finalizará el próximo 11 de septiembre. La publicación tendrá como principal objetivo integrar a las empresas sociales, a los formadores sociales y a los emprendedores sociales.

El proyecto nació en enero de 2017, cuando fue escogido por la Escuela de Organización Industrial como uno de los 15 proyectos para incubarse dentro del programa 'Coworking Go To Work, Talavera de la Reina'.

En la revista se podrán encontrar artículos desarrollados por "los principales exponentes" de la economía social, entrevistas a empresarios sociales y emprendedores sociales o información relevante de la economía social española, entre otros contenidos.

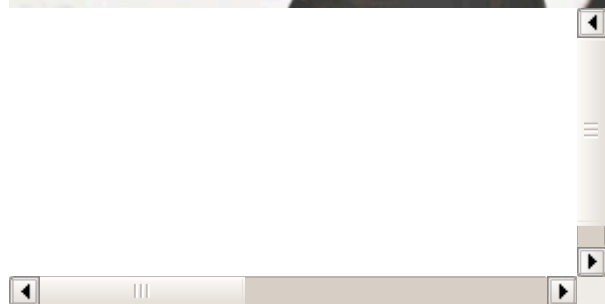
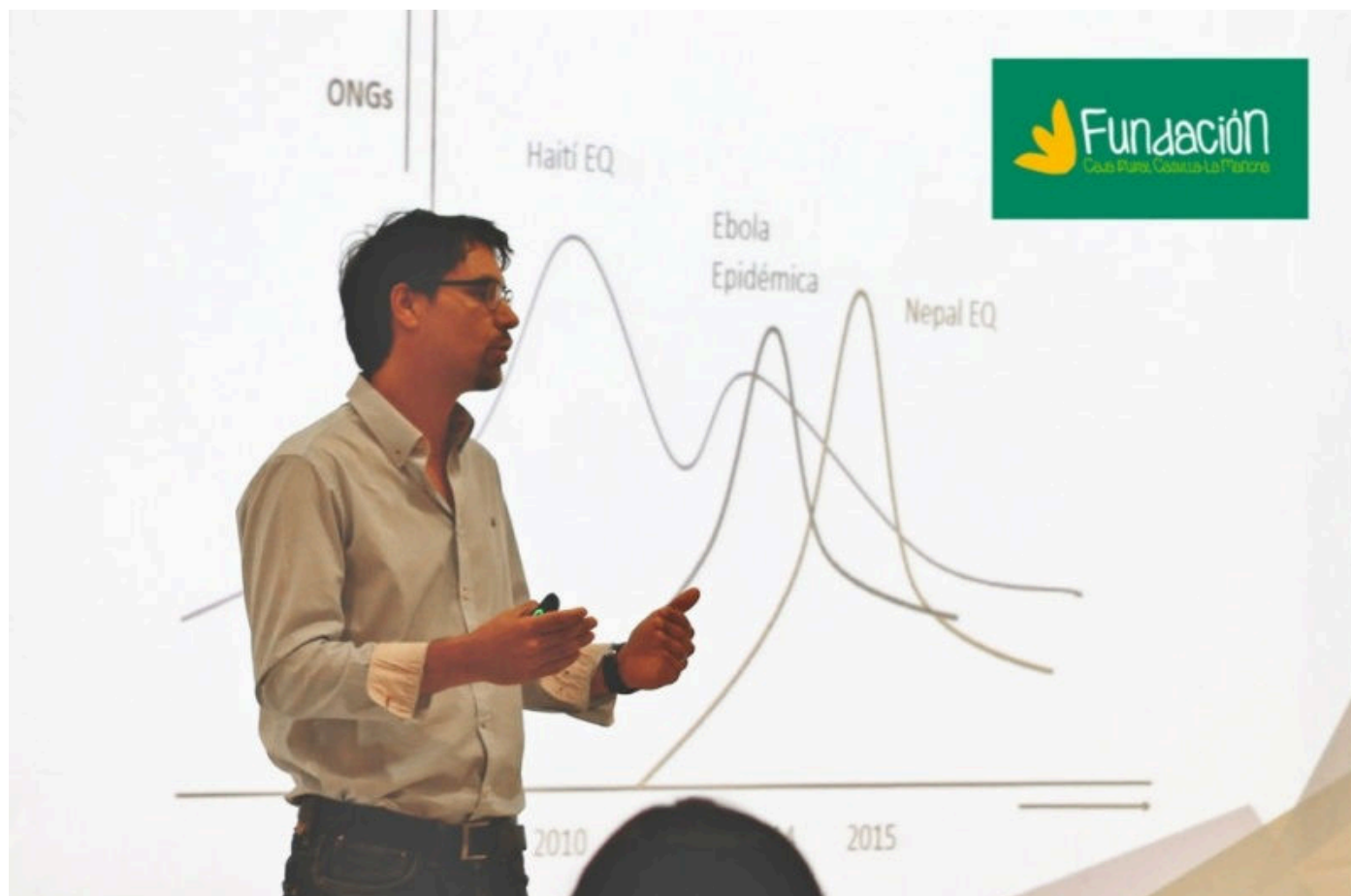
"Creemos que el papel nunca va a reemplazar a la tecnología, el papel es duradero y no necesita batería o estar conectado a las redes, sin desmerecer el gran aporte dado por las nuevas tecnologías", han señalado desde la iniciativa talaverana.

<http://elsemanadelamancha.com/not/20480/un-emprendedor-de-lsquo-lazarus-rsquo-de-la-fundacion-caja-rural-clm-seleccionado-entre-los-tres-mejores-proyectos-del-mundo-para-combatir-los-desastres-humanitarios/>

## Un emprendedor de Lazarus de la Fundación Caja Rural CLM, seleccionado entre los tres mejores proyectos del mundo para combatir los desastres humanitarios

original

El Semanal



El emprendedor de 'Lazarus' Loek Peeters disputará la final de Global Grand Challenges, evento promovido por la Singularity University (universidad creada por la NASA y Google que tiene su sede en Silicon Valley), que reúne a las empresas más innovadoras del mundo con el objetivo de solventar los doce grandes retos de la humanidad a través de la tecnología.

El emprendedor de la aceleradora de startups innovadoras de la Fundación Caja Rural Castilla-La Mancha, 'Lazarus', Loek Peeters, ha sido seleccionado entre los tres finalistas de Global

<http://elsemanadelamancha.com/not/20480/un-empresario-de-lsquo-lazarus-rsquo-de-la-fundacion-caja-rural-clm-seleccionado-entre-los-tres-mejores-proyectos-del-mundo-para-combatir-los-desastres-humanitarios/>

Grand Challenges de la Singularity University en Silicon Valley (San Francisco -California-, EE.UU.).

Peeters, holandés residente en España, fue ganador del premio a la escalabilidad en la tercera edición de 'Lazarus' por su proyecto 'HumanSurge', iniciativa que tiene como objetivo mejorar la calidad de la ayuda humanitaria y la seguridad civil para combatir los desastres humanitarios.

'Lazarus' es la aceleradora de startups de la Fundación Caja Rural Castilla-La Mancha, integrada en su Instituto de Innovación y Competitividad y cofinanciada por el Fondo Social Europeo (FSE), que ayuda a los emprendedores a convertir sus ideas en negocios rentables y de futuro. La Fundación, junto a la Escuela de Organización Industrial (EOI), facilita el entrenamiento de habilidades y conocimientos a los emprendedores hasta validar sus ideas de negocio, de modo que las empresas estén más preparadas y perduren en el tiempo cuando salgan al mercado.

Felicitación al emprendedor y características de Global Grand Challenges

La Fundación Caja Rural Castilla-La Mancha ha trasladado a Peeters su enhorabuena así como mostrado su satisfacción porque un emprendedor del programa 'Lazarus' sea considerado como una de las tres mejores startups del mundo, especialmente en un ámbito como el de solucionar uno de los principales retos existentes, como es el de combatir los desastres humanitarios.

Global Grand Challenges es la competición que reúne a las empresas más innovadoras del mundo para solucionar los doce grandes retos de la humanidad a través de la tecnología.

La categoría en la que participa 'HumanSurge' de Loek Peeters es la de respuesta, prevención y resiliencia ante los desastres humanitarios. El evento se celebrará los próximos días 13, 14 y 15 de agosto, y a la final de esta categoría han llegado otras 2 startups de todo el mundo.

La Singularity University es la universidad creada por la Administración Nacional de la Aeronáutica y del Espacio (NASA) y por la compañía Google, que tiene su sede en las instalaciones de la NASA en Silicon Valley. Esta universidad organiza durante el evento una EXPO donde se exponen los proyectos de los finalistas y los últimos avances en tecnologías exponenciales, así como diversas conferencias sobre esta materia.

# Un emprendedor de Lazarus de la Fundación Caja Rural CLM, seleccionado entre los tres mejores proyectos del mundo para combatir los desastres humanitarios

Caja Rural de Castilla-La Mancha • [original](#)

El emprendedor de 'Lazarus' Loek Peeters disputará la final de Global Grand Challenges, evento promovido por la Singularity University (universidad creada por la NASA y [Google](#) que tiene su sede en [Silicon Valley](#)), que reúne a las empresas más innovadoras del mundo con el objetivo de solventar los doce grandes retos de la humanidad a través de la tecnología.

El emprendedor de la aceleradora de startups innovadoras de la [Fundación Caja Rural Castilla-La Mancha](#), 'Lazarus', Loek Peeters, ha sido seleccionado entre los tres finalistas de Global Grand Challenges de la Singularity University en Silicon Valley ([San Francisco -California-](#), EE.UU.).

Peeters, holandés residente en España, fue ganador del premio a la escalabilidad en la tercera edición de 'Lazarus' por su proyecto 'HumanSurge', iniciativa que tiene como objetivo mejorar la calidad de la ayuda humanitaria y la seguridad civil para combatir los desastres humanitarios.

'Lazarus' es la aceleradora de startups de la Fundación Caja Rural Castilla-La Mancha, integrada en su [Instituto de Innovación y Competitividad](#) y cofinanciada por el Fondo Social Europeo (FSE), que ayuda a los emprendedores a convertir sus ideas en negocios rentables y de futuro. La Fundación, junto a la [Escuela de Organización Industrial](#) (EOI), facilita el entrenamiento de habilidades y conocimientos a los emprendedores hasta validar sus ideas de negocio, de modo que las empresas estén más preparadas y perduren en el tiempo cuando salgan al mercado.

## Felicitación al emprendedor y características de Global Grand Challenges

La Fundación Caja Rural Castilla-La Mancha ha trasladado a Peeters su enhorabuena así como mostrado su satisfacción porque un emprendedor del programa 'Lazarus' sea considerado como una de las tres mejores startups del mundo, especialmente en un ámbito como el de solucionar uno de los principales retos existentes, como es el de combatir los desastres humanitarios.

Global Grand Challenges es la competición que reúne a las empresas más innovadoras del mundo para solucionar los doce grandes retos de la humanidad a través de la tecnología.

La categoría en la que participa 'HumanSurge' de Loek Peeters es la de respuesta, prevención y resiliencia ante los desastres humanitarios. El evento se celebrará los próximos días 13, 14 y 15 de agosto, y a la final de esta categoría han llegado otras

2 startups de todo el mundo.

La Singularity University es la universidad creada por la [Administración Nacional de la Aeronáutica](#) y del Espacio (NASA) y por la compañía Google, que tiene su sede en las instalaciones de la NASA en Silicon Valley. Esta universidad organiza durante el evento una EXPO donde se exponen los proyectos de los finalistas y los últimos avances en tecnologías exponenciales, así como diversas conferencias sobre esta materia.

Loek Peeters. Emprendedor del programa “Lázarus”, finalista del Global Grand Challenges

# Un emprendedor de Lazarus de la Fundación Caja Rural CLM, seleccionado entre los tres mejores proyectos del mundo para combatir los desastres humanitarios

original

El emprendedor de la aceleradora de startups innovadoras de la Fundación Caja Rural Castilla-La Mancha, 'Lazarus', Loek Peeters, ha sido seleccionado entre los tres finalistas de Global Grand Challenges de la Singularity University en Silicon Valley (San Francisco -California-, EE.UU.).

El emprendedor de 'Lazarus' Loek Peeters disputará la final de Global Grand Challenges, evento promovido por la Singularity University (universidad creada por la NASA y Google que tiene su sede en Silicon Valley), que reúne a las empresas más innovadoras del mundo con el objetivo de solventar los doce grandes retos de la humanidad a través de la tecnología.

Peeters, holandés residente en España, fue ganador del premio a la escalabilidad en la tercera edición de 'Lazarus' por su proyecto 'HumanSurge', iniciativa que tiene como objetivo mejorar la calidad de la ayuda humanitaria y la seguridad civil para combatir los desastres humanitarios.

'Lazarus' es la aceleradora de startups de la Fundación Caja Rural Castilla-La Mancha, integrada en su Instituto de Innovación y Competitividad y cofinanciada por el Fondo Social Europeo (FSE), que ayuda a los emprendedores a convertir sus ideas en negocios rentables y de futuro. La Fundación, junto a la Escuela de Organización Industrial (EOI), facilita el entrenamiento de habilidades y conocimientos a los emprendedores hasta validar sus ideas de negocio, de modo que las empresas estén más preparadas y perduren en el tiempo cuando salgan al mercado.

## Felicitación al emprendedor y características de Global Grand Challenges

La Fundación Caja Rural Castilla-La Mancha ha trasladado a Peeters su enhorabuena así como mostrado su satisfacción porque un emprendedor del programa 'Lazarus' sea considerado como una de las tres mejores startups del mundo, especialmente en un ámbito como el de solucionar uno de los principales retos existentes, como es el de combatir los desastres humanitarios.

Global Grand Challenges es la competición que reúne a las empresas más innovadoras del mundo para solucionar los doce grandes retos de la humanidad a través de la tecnología.

La categoría en la que participa 'HumanSurge' de Loek Peeters es la de respuesta, prevención y resiliencia ante los desastres humanitarios. El evento se celebrará los próximos días 13, 14 y 15 de agosto, y a la final de esta categoría han llegado otras 2 startups de todo el mundo.

La Singularity University es la universidad creada por la Administración Nacional de la Aeronáutica y del Espacio (NASA) y por la compañía Google, que tiene su sede en las

U.Únicos:	Sin Auditar	V.PUB EUR:	150
Pag Vistas:	Sin Auditar	V.PUB USD:	176
V.CPM EUR:	45 (ND USD)	País:	España

<https://www.liberaldecastilla.com/emprendedor-lazarus-la-fundacion-caja-rural-clm-seleccionado-los-tres-mejores-proyectos-del-mundo-combatir-los-desastres-humanitarios/>

instalaciones de la NASA en Silicon Valley. Esta universidad organiza durante el evento una EXPO donde se exponen los proyectos de los finalistas y los últimos avances en tecnologías exponenciales, así como diversas conferencias sobre esta materia.

# Un emprendedor de Lazarus de la Fundación Caja Rural CLM, seleccionado entre los tres mejores proyectos del mundo para combatir los desastres humanitarios

miciudadreal • original

El emprendedor de la aceleradora de startups innovadoras de la Fundación Caja Rural Castilla-La Mancha, 'Lazarus', Loek Peeters, ha sido seleccionado entre los tres finalistas de Global Grand Challenges de la Singularity University en Silicon Valley (San Francisco -California-, EE.UU.).



Peeters, holandés residente en España, fue ganador del premio a la escalabilidad en la tercera edición de 'Lazarus' por su proyecto 'HumanSurge', iniciativa que tiene como objetivo mejorar la calidad de la ayuda humanitaria y la seguridad civil para combatir los desastres humanitarios.

'Lazarus' es la aceleradora de startups de la Fundación Caja Rural Castilla-La Mancha, integrada en su Instituto de Innovación y Competitividad y cofinanciada por el Fondo Social Europeo (FSE), que ayuda a los emprendedores a convertir sus ideas en negocios rentables y de futuro. La Fundación, junto a la Escuela de Organización Industrial (EOI), facilita el entrenamiento de habilidades y conocimientos a los emprendedores hasta validar sus ideas de negocio, de modo que las empresas estén más preparadas y perduren en el tiempo cuando salgan al mercado.

## **Felicitación al emprendedor y características de Global Grand Challenges**

La Fundación Caja Rural Castilla-La Mancha ha trasladado a Peeters su enhorabuena



así como mostrado su satisfacción porque un emprendedor del programa 'Lazarus' sea considerado como una de las tres mejores startups del mundo, especialmente en un ámbito como el de solucionar uno de los principales retos existentes, como es el de combatir los desastres humanitarios.

Global Grand Challenges es la competición que reúne a las empresas más innovadoras del mundo para solucionar los doce grandes retos de la humanidad a través de la tecnología.

La categoría en la que participa 'HumanSurge' de Loek Peeters es la de respuesta, prevención y resiliencia ante los desastres humanitarios. El evento se celebrará los próximos días 13, 14 y 15 de agosto, y a la final de esta categoría han llegado otras 2 startups de todo el mundo.

La Singularity University es la universidad creada por la Administración Nacional de la Aeronáutica y del Espacio (NASA) y por la compañía Google, que tiene su sede en las instalaciones de la NASA en Silicon Valley. Esta universidad organiza durante el evento una EXPO donde se exponen los proyectos de los finalistas y los últimos avances en tecnologías exponenciales, así como diversas conferencias sobre esta materia.

- (0)
- (0)
- (0)
- (0)

 Me gusta 0

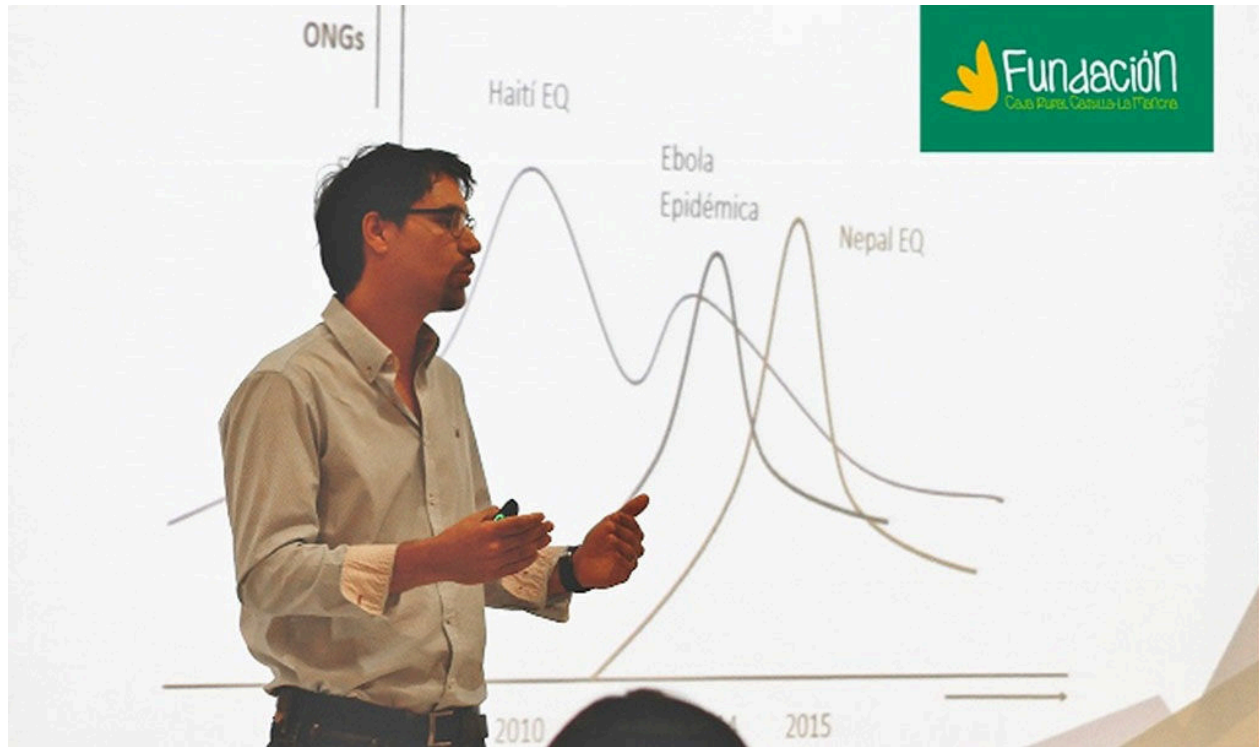
 Compartir

Etiquetas: [cajas rurales](#)

El consejero de Agricultura, Medio Ambiente y Desarrollo Rural de Castilla-La Mancha, Francisco Martínez Arroyo, ha informado que "tal y como preveíamos al inicio de la tarde, y siempre por decisión técnica como ha sucedido ...

## Un emprendedor de 'Lazarus', seleccionado entre los tres mejores proyectos del mundo para combatir los desastres humanitarios

original



De la Fundación Caja Rural CLM

El emprendedor de la aceleradora de startups innovadoras de la Fundación Caja Rural Castilla-La Mancha, 'Lazarus', Loek Peeters, ha sido seleccionado entre los tres finalistas de Global Grand Challenges de la Singularity University en Silicon Valley (San Francisco -California-, EE.UU.).

Me gusta 1 Compartir

**El emprendedor de 'Lazarus' Loek Peeters disputará la final de Global Grand Challenges, evento promovido por la Singularity University (universidad creada por la NASA y Google que tiene su sede en Silicon Valley), que reúne a las empresas más innovadoras del mundo con el objetivo de solventar los doce grandes retos de la humanidad a través de la tecnología.**

Peeters, holandés residente en España, fue ganador del premio a la escalabilidad en la tercera edición de 'Lazarus' por su proyecto 'HumanSurge', iniciativa que tiene como objetivo mejorar la calidad de la ayuda humanitaria y la seguridad civil para combatir los desastres humanitarios.

'Lazarus' es la aceleradora de startups de la Fundación Caja Rural Castilla-La Mancha, integrada en su Instituto de Innovación y Competitividad y cofinanciada por el Fondo Social Europeo (FSE), que ayuda a los emprendedores a convertir sus ideas en negocios rentables y de futuro. La Fundación, junto a la

Escuela de Organización Industrial (EOI), facilita el entrenamiento de habilidades y conocimientos a los emprendedores hasta validar sus ideas de negocio, de modo que las empresas estén más preparadas y perduren en el tiempo cuando salgan al mercado.

### **Felicitación al emprendedor y características de Global Grand Challenges**

La Fundación Caja Rural Castilla-La Mancha ha trasladado a Peeters su enhorabuena así como mostrado su satisfacción porque un emprendedor del programa 'Lazarus' sea considerado como una de las tres mejores startups del mundo, especialmente en un ámbito como el de solucionar uno de los principales retos existentes, como es el de combatir los desastres humanitarios.

Global Grand Challenges es la competición que reúne a las empresas más innovadoras del mundo para solucionar los doce grandes retos de la humanidad a través de la tecnología.

La categoría en la que participa 'HumanSurge' de Loek Peeters es la de respuesta, prevención y resiliencia ante los desastres humanitarios. El evento se celebrará los próximos días 13, 14 y 15 de agosto, y a la final de esta categoría han llegado otras 2 startups de todo el mundo.

La Singularity University es la universidad creada por la Administración Nacional de la Aeronáutica y del Espacio (NASA) y por la compañía Google, que tiene su sede en las instalaciones de la NASA en Silicon Valley. Esta universidad organiza durante el evento una EXPO donde se exponen los proyectos de los finalistas y los últimos avances en tecnologías exponenciales, así como diversas conferencias sobre esta materia.

---

# ACESANC hace balance de las actividades realizadas en el primer semestre del año

---

original

La Asociación de Empresarios de San Clemente y Comarca, CEOE CEPYME ACESANC, ha desarrollado una intensa labor en el primer semestre del año 2017, en cuanto a su gestión, consolidándose como un referente importante para los empresarios y autónomos de San Clemente y su Comarca

Así, en lo que va de año esta delegación de CEOE CEPYME CUENCA ha realizado 109 visitas para informar a los empresarios y autónomos de la comarca.

La Junta Directiva de la Asociación se ha reunido 11 veces desde el comienzo de año, tanto con los sectores de comercio y hostelería como con el ayuntamiento de la localidad para tratar los temas y problemas que más les preocupan a los autónomos y empresarios de la zona.

Además, también se ha realizado una atención global a los empresarios que se ha traducido en la resolución de unas 82 consultas, ya sea de manera presencial o telefónica, sobre distintos aspectos como jurídicos, prevención o ayudas y subvenciones.

## Otras actividades

En CEOE CEPYME ACESANC también ha tenido una gran importancia la labor formativa y en los seis primeros meses del año se han llevado a cabo dos cursos, con la participación de 36 alumnos y unas clases que prácticamente han alcanzado las 122 horas.

Además, desde esta delegación se han promovido diversas actividades con el fin de incentivar el consumo y apoyar a los empresarios de la zona dentro de su sector. En este sentido, se han realizado actividades como la Semana de la Liquidación del Comercio o las Noches Mágicas y se ha colaborado en la realización del GastroTeatro durante la celebración del II Festival de Teatro Regional Francisco Nieva, así como en DemoAgro.

ACESANC ha acogido en este primer semestre algunas jornadas informativas sobre diferentes temáticas como las relativas al calendario de actuaciones de la inspección de trabajo o una jornada de comercio exterior sobre Patentes y marcas. Además ACESANC es sede de las actividades del coworking organizado por la Diputación Provincial de Cuenca a través de la Escuela de Organización Industrial (EOI), con la colaboración de CEOE CEPYME Cuenca, en los que ya se han realizado dos talleres en este primer semestre.

## El Ayuntamiento y la Fundación EOI prorrogan su convenio para becar a personas de Lucena para cursos formativos

original

El plenario municipal aprobó este martes la propuesta de prórroga del convenio de colaboración entre la Fundación EOI (Escuela de Organización Industrial) y el Ayuntamiento para la realización conjunta de una convocatoria de becas para cursar programas formativos EOI en el año lectivo 2017-2018, dirigido a personas de Lucena.

El convenio de colaboración consistirá en la realización de Máster presenciales de postgrado y Máster Executive Online a través de la EOI por personas de la localidad, para los cuales el Ayuntamiento asume el compromiso económico de aportar el 50% del precio del programa formativo del alumno.

La vigencia del convenio finalizará el 31 de diciembre de 2018 y se podrá prorrogar por un plazo máximo de dos años.

U.Únicos:	18.918	V.PUB EUR:	651
Pag Vistas:	59.156	V.PUB USD:	769
V.CPM EUR:	94 (111 USD)	País:	España

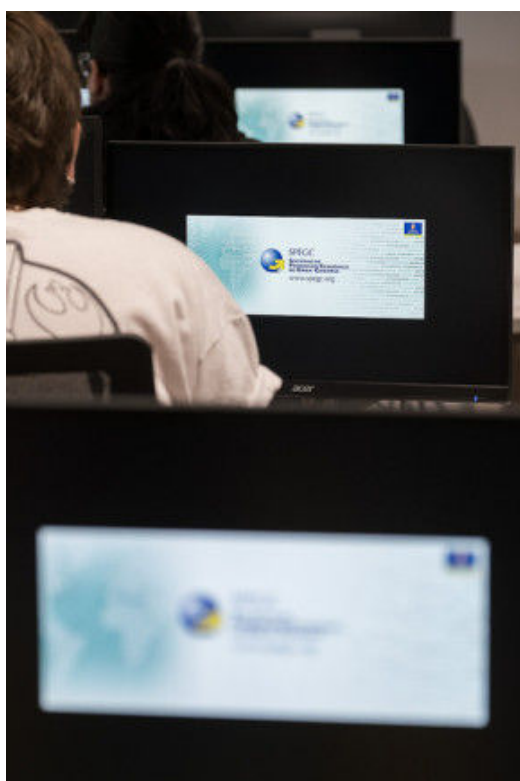
<https://www.canarias7.es/siete-islas/gran-canaria/el-cabildo-ofrece-460-plazas-en-23-cursos-LH1832159>

## El Cabildo ofrece 460 plazas en 23 cursos

original



C7



C7

El Cabildo de Gran Canaria ofrece 460 plazas de formación en los 23 cursos de innovación y emprendimiento organizados por su Sociedad de Promoción Económica para los últimos cuatro meses de 2017, muchos relacionados con áreas como el sector audiovisual, la sostenibilidad y el turismo, anunció el consejero de Desarrollo Económico, Raúl García Brink.

Esta oferta formativa, que arranca el 1 de septiembre con el curso 'Internet de las cosas', está dirigida a formar a emprendedores, autónomos y aquellos profesionales que quieran ampliar sus conocimientos en

U.Únicos:	18.918	V.PUB EUR:	651
Pag Vistas:	59.156	V.PUB USD:	769
V.CPM EUR:	94 (111 USD)	País:	España

<https://www.canarias7.es/siete-islas/gran-canaria/el-cabildo-ofrece-460-plazas-en-23-cursos-LH1832159>

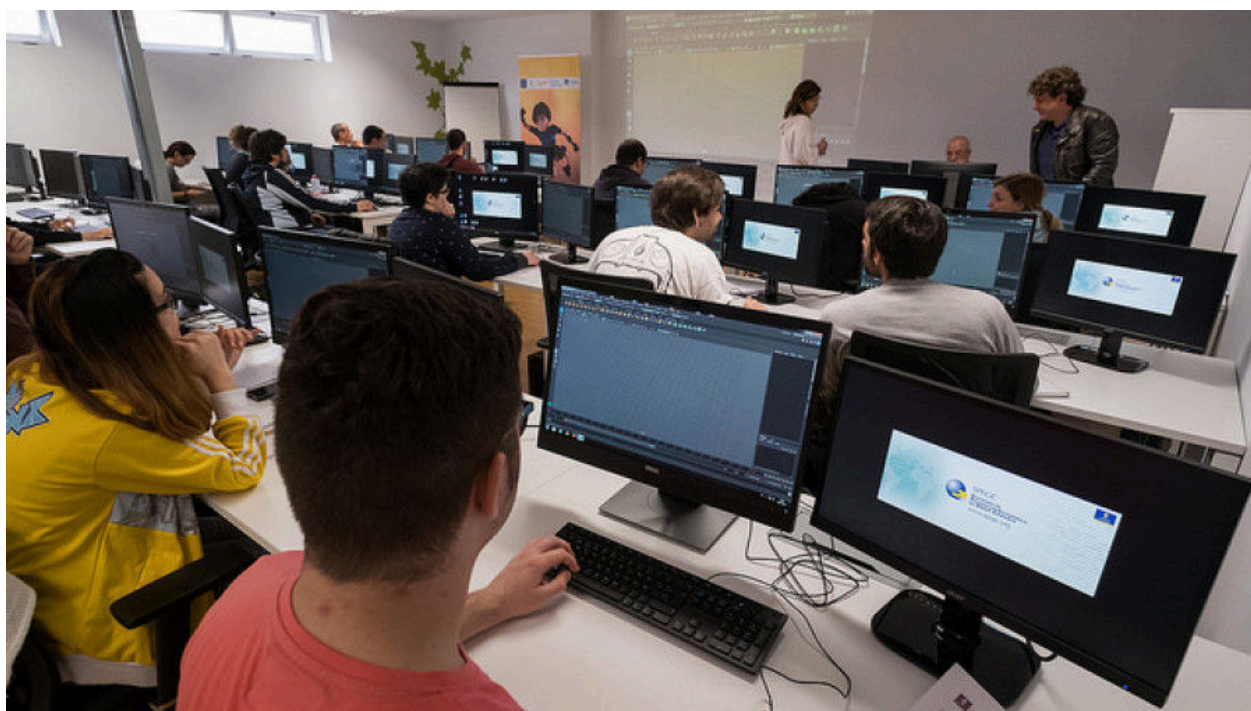
los sectores en los que el Cabildo ha detectado “un gran potencial de crecimiento y de creación de empleo”, explicó el consejero.

Estas acciones comprenden desde charlas, ponencias, talleres de una jornada y cursos que durarán varios días, hasta programas de larga duración como los de Animación en 3D y Big Data iniciados este año y que están en desarrollo en las instalaciones del Cabildo.

Algunos de estos cursos forman parte de los acuerdos que el Cabildo y la Spegc alcanzaron con diferentes entidades públicas y privadas, como la Escuela de Organización Industrial (EOI), el Instituto Cameral para la Creación y Desarrollo de la Empresa (Incyde) y la Cámara de Comercio de Las Palmas.

Toda la información de los cursos, así como el panel de ponentes y profesores están expuestos en la web de la Sociedad de Promoción Económica [www.spegc.org](http://www.spegc.org), en la que las personas interesadas pueden realizar la inscripción.

En el primer semestre del año, el Cabildo puso en marcha 31 acciones formativas que impartieron 2.799 horas de clase y en las que participaron casi 600 alumnos.



En agosto, nueva cita con la Ludum Dare

Como el año anterior, el Cabildo convocará del 25 al 27 de agosto, una buena edición estival de la Ludum Dare Gran Canaria, un evento en el que los amantes de los videojuegos tendrán que desarrollar en grupo un juego en tan solo 60 horas.

Como en pasadas ediciones, el Cabildo espera que participen 100 jugadores, entre programadores, diseñadores gráficos, músicos y otros profesionales relacionados con el sector de los videojuegos.

Se trata de una competición amistosa en la que miles de personas en diferentes partes del mundo participan para crear un videojuego para conseguir la temática más votada y aunque es un evento en el que no hay ganadores, el premio es crear el juego, además de conocer y colaborar con distintas personas, de manera intensa, durante tan poco tiempo.

Esta edición contará con mentores como Kiko Bejar -de Entertainment&alfabetajuega.com, director y presentador de Europlay de la emisora de radio Europa FM y presentador-voice off de Neox Games-, Roberto Yeste -Senior New Business Development Manager de SONY PlayStation Iberia-, y Luis Antón y

U.Únicos:	18.918	V.PUB EUR:	651
Pag Vistas:	59.156	V.PUB USD:	769
V.CPM EUR:	94 (111 USD)	País:	España

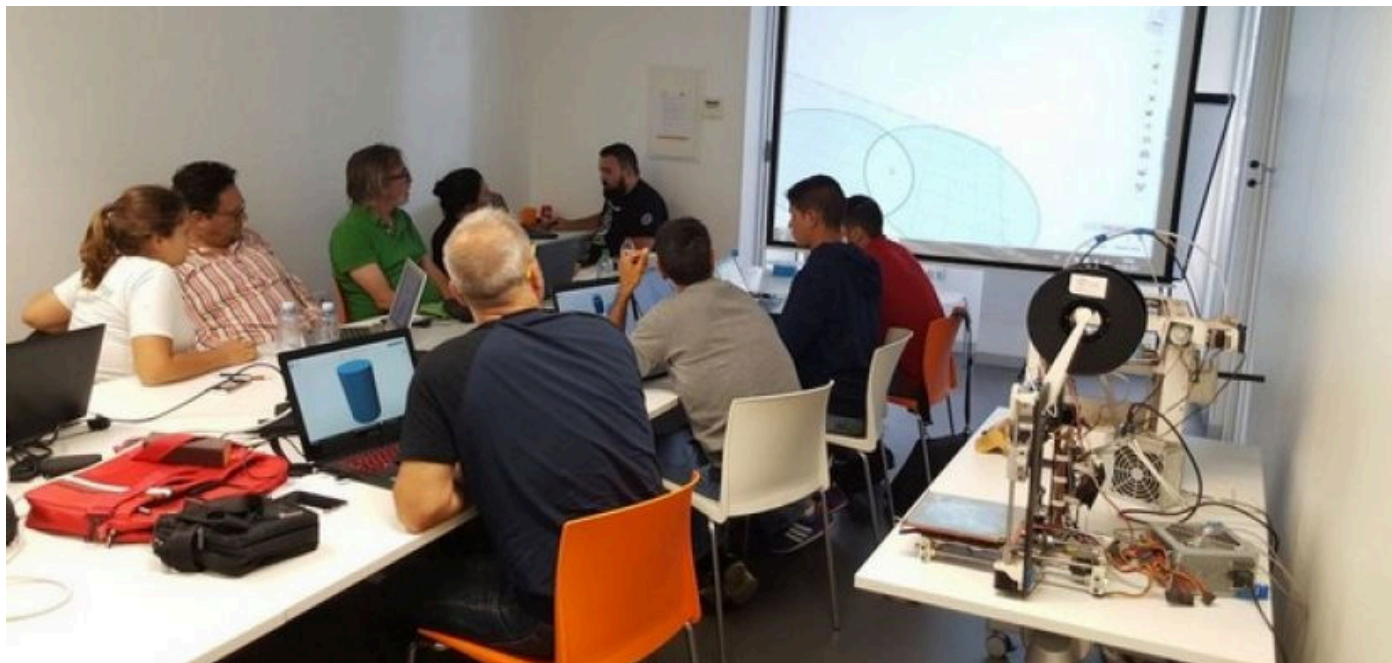
<https://www.canarias7.es/siete-islas/gran-canaria/el-cabildo-ofrece-460-plazas-en-23-cursos-LH1832159>

Aitor Lozano, de la empresa canaria PlayMedusa, quienes apoyarán a los equipos en sus retos.



## El Cabildo ofrece 460 plazas en 23 cursos de innovación y emprendimiento

Redacción • [original](#)



### El Cabildo ofrece 460 plazas en 23 cursos de innovación y emprendimiento previstos en Gran Canaria en el último cuatrimestre

El Cabildo de Gran Canaria ofrece 460 plazas de formación en los 23 cursos de innovación y emprendimiento organizados por su Sociedad de Promoción Económica para los últimos cuatro meses de 2017, muchos relacionados con áreas como el sector audiovisual, la sostenibilidad y el turismo, anunció el consejero de Desarrollo Económico, Raúl García Brink.

Esta oferta formativa, que arranca el 1 de septiembre con el curso 'Internet de las cosas', está dirigida a formar a emprendedores, autónomos y aquellos profesionales que quieran ampliar sus conocimientos en los sectores en los que el Cabildo ha detectado "un gran potencial de crecimiento y de creación de empleo", explicó el consejero.

Estas acciones comprenden desde charlas, ponencias, talleres de una jornada y cursos que durarán varios días, hasta programas de larga duración como los de Animación en 3D y Big Data iniciados este año y que están en desarrollo en las instalaciones del Cabildo.

Algunos de estos cursos forman parte de los acuerdos que el Cabildo y la Spegc alcanzaron con diferentes entidades públicas y privadas, como la Escuela de Organización Industrial (EOI), el Instituto Cameral para la Creación y Desarrollo de la Empresa (Incyde) y la Cámara de Comercio de Las Palmas.

Toda la información de los cursos, así como el panel de ponentes y profesores están expuestos en la web de la Sociedad de Promoción Económica [www.spegc.org](http://www.spegc.org), en la que las personas interesadas pueden realizar la inscripción. En el primer semestre del año, el Cabildo puso en marcha 31 acciones formativas que impartieron 2.799 horas de clase y en las que

participaron casi 600 alumnos.

### **En agosto, nueva cita con la Ludum Dare**

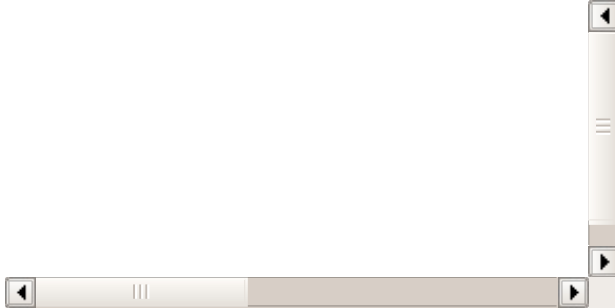
Como el año anterior, el Cabildo convocará del 25 al 27 de agosto, una buena edición estival de la Ludum Dare Gran Canaria, un evento en el que los amantes de los videojuegos tendrán que desarrollar en grupo un juego en tan solo 60 horas. Como en pasadas ediciones, el Cabildo espera que participen 100 jugadores, entre programadores, diseñadores gráficos, músicos y otros profesionales relacionados con el sector de los videojuegos.

Se trata de una competición amistosa en la que miles de personas en diferentes partes del mundo participan para crear un videojuego para conseguir la temática más votada y aunque es un evento en el que no hay ganadores, el premio es crear el juego, además de conocer y colaborar con distintas personas, de manera intensa, durante tan poco tiempo.

Esta edición contará con mentores como Kiko Bejar -de Entertainment&alfabetajuega.com, director y presentador de Europlay de la emisora de radio Europa FM y presentador-voice off de Neox Games-, Roberto Yeste -Senior New Business Development Manager de SONY PlayStation Iberia-, y Luis Antón y Aitor Lozano, de la empresa canaria PlayMedusa, quienes apoyarán a los equipos en sus retos.

## El Cabildo ofrece 460 plazas en 23 cursos de innovación y emprendimiento

original



**La oferta formativa para el último cuatrimestre tendrá cursos para el sector audiovisual, sostenibilidad y turismo, entre las ofertas, estado disponible en la web [www.spegc.org](http://www.spegc.org)**



El Cabildo de Gran Canaria ofrece 460 plazas de formación en los 23 cursos de innovación y emprendimiento organizados por su Sociedad de Promoción Económica para los últimos cuatro meses de 2017, muchos relacionados con áreas como el sector audiovisual, la sostenibilidad y el turismo, anunció el consejero de Desarrollo Económico, Raúl García Brink.

Esta oferta formativa, que arranca el 1 de septiembre con el curso 'Internet de las cosas', está dirigida a formar a emprendedores, autónomos y aquellos profesionales que quieran ampliar sus conocimientos en los sectores en los que el Cabildo ha detectado "un gran potencial de crecimiento y de creación de empleo", explicó el consejero.

Estas acciones comprenden desde charlas, ponencias, talleres de una jornada y cursos que durarán varios días, hasta programas de larga duración como los de Animación en 3D y Big Data iniciados este año y que están en desarrollo en las instalaciones del Cabildo.

Algunos de estos cursos forman parte de los acuerdos que el Cabildo y la Spieg alcanzaron con diferentes entidades públicas y privadas, como la Escuela de Organización Industrial (EOI), el Instituto Cameral para la Creación y Desarrollo de la Empresa (Incyde) y la Cámara de Comercio de Las Palmas.

Toda la información de los cursos, así como el panel de ponentes y profesores están expuestos en la web de la Sociedad de Promoción Económica [www.spegc.org](http://www.spegc.org), en la que las personas interesadas pueden realizar la inscripción.

En el primer semestre del año, el Cabildo puso en marcha 31 acciones formativas que impartieron 2.799 horas de clase y en las que participaron casi 600 alumnos.

### **En agosto, nueva cita con la Ludum Dare**

Como el año anterior, el Cabildo convocará del 25 al 27 de agosto, una buena edición estival de la Ludum Dare Gran Canaria, un evento en el que los amantes de los videojuegos tendrán que desarrollar en grupo un juego en tan solo 60 horas.

Como en pasadas ediciones, el Cabildo espera que participen 100 jugadores, entre programadores, diseñadores gráficos, músicos y otros profesionales relacionados con el sector de los videojuegos.

Se trata de una competición amistosa en la que miles de personas en diferentes partes del mundo participan para crear un videojuego para conseguir la temática más votada y aunque es un evento en el que no hay ganadores, el premio es crear el juego, además de conocer y colaborar con distintas personas, de manera intensa, durante tan poco tiempo.

Esta edición contará con mentores como Kiko Bejar -de Entertainment&alfabetajuega.com, director y presentador de Europlay de la emisora de radio Europa FM y presentador-voice off de Neox Games-, Roberto Yeste -Senior New Business Development Manager de SONY PlayStation Iberia-, y Luis Antón y Aitor Lozano, de la empresa canaria PlayMedusa, quienes apoyarán a los equipos en sus retos.

**Radiosolmaspalomas.com** garantiza el cumplimiento de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal. El usuario podrá ejercitar sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a [info@radiosolmaspalomas.com](mailto:info@radiosolmaspalomas.com)

**Radiosolmaspalomas.com** se reserva el derecho a publicar estos comentarios.

## El Cabildo ofrece 460 plazas en 23 cursos de innovación y emprendimiento

original



Curso de animación en 3D (Foto TA)

### TELDEACTUALIDAD

Telde.- El Cabildo de Gran Canaria ofrece 460 plazas de formación en los 23 cursos de innovación y emprendimiento organizados por su Sociedad de Promoción Económica para los últimos cuatro meses de 2017, muchos relacionados con áreas como el sector audiovisual, la sostenibilidad y el turismo, anunció el consejero de Desarrollo Económico, Raúl García Brink.

Esta oferta formativa, que arranca el 1 de septiembre con el curso 'Internet de las cosas', está dirigida a formar a emprendedores, autónomos y aquellos profesionales que quieran ampliar sus conocimientos en los sectores en los que el Cabildo ha detectado "un gran potencial de crecimiento y de creación de empleo", explicó el consejero.

Estas acciones comprenden desde charlas, ponencias, talleres de una jornada y cursos que durarán varios días, hasta programas de larga duración como los de Animación en 3D y Big Data iniciados este año y que están en desarrollo en las instalaciones del Cabildo.

Algunos de estos cursos forman parte de los acuerdos que el Cabildo y la Spegc alcanzaron con diferentes entidades públicas y privadas, como la Escuela de Organización Industrial (EOI), el Instituto Cameral para la Creación y Desarrollo de la Empresa (Incyde) y la Cámara de Comercio de Las Palmas.

Toda la información de los cursos, así como el panel de ponentes y profesores están expuestos en la web de la Sociedad de Promoción Económica [www.spegc.org](http://www.spegc.org), en la que las personas interesadas pueden realizar la inscripción.

En el primer semestre del año, el Cabildo puso en marcha 31 acciones formativas que impartieron 2.799 horas de clase y en las que participaron casi 600 alumnos.

### **En agosto, nueva cita con la Ludum Dare**

Como el año anterior, el Cabildo convocará del 25 al 27 de agosto, una buena edición estival de la Ludum Dare Gran Canaria, un evento en el que los amantes de los videojuegos tendrán que desarrollar en grupo un juego en tan solo 60 horas.

Como en pasadas ediciones, el Cabildo espera que participen 100 jugadores, entre programadores, diseñadores gráficos, músicos y otros profesionales relacionados con el sector de los videojuegos.

Se trata de una competición amistosa en la que miles de personas en diferentes partes del mundo participan para crear un videojuego para conseguir la temática más votada y aunque es un evento en el que no hay ganadores, el premio es crear el juego, además de conocer y colaborar con distintas personas, de manera intensa, durante tan poco tiempo.

Esta edición contará con mentores como Kiko Bejar -de Entertainment&alfabetajuega.com, director y presentador de Europlay de la emisora de radio Europa FM y presentador-voice off de Neox Games-, Roberto Yeste -Senior New Business Development Manager de SONY PlayStation Iberia-, y Luis Antón y Aitor Lozano, de la empresa canaria PlayMedusa, quienes apoyarán a los equipos en sus retos.

## El Cabildo ofrece 460 plazas en 23 cursos de innovación y emprendimiento previstos en Gran Canaria en el último cuatrimestre

original



Las Palmas de Gran Canaria, 8 de agosto de 2017.- El Cabildo de Gran Canaria ofrece 460 plazas de formación en los 23 cursos de innovación y emprendimiento organizados por su Sociedad de Promoción Económica para los últimos cuatro meses de 2017, muchos relacionados con áreas como el sector audiovisual, la sostenibilidad y el turismo, anunció el consejero de Desarrollo Económico, Raúl García Brink.

Esta oferta formativa, que arranca el 1 de septiembre con el curso 'Internet de las cosas', está dirigida a formar a emprendedores, autónomos y aquellos profesionales que quieran ampliar sus conocimientos en los sectores en los que el Cabildo ha detectado "un gran potencial de crecimiento y de creación de empleo", explicó el consejero.

Estas acciones comprenden desde charlas, ponencias, talleres de una jornada y cursos que durarán varios días, hasta programas de larga duración como los de Animación en 3D y Big Data iniciados este año y que están en desarrollo en las instalaciones del Cabildo.

Algunos de estos cursos forman parte de los acuerdos que el Cabildo y la Spegc alcanzaron con diferentes entidades públicas y privadas, como la Escuela de Organización Industrial (EOI), el Instituto Cameral para la Creación y Desarrollo de la Empresa (Incyde) y la Cámara de Comercio de Las Palmas.

Toda la información de los cursos, así como el panel de ponentes y profesores están expuestos en la web de la Sociedad de Promoción Económica [www.spegc.org](http://www.spegc.org), en la que las

<http://canariasnoticias.es/2017/08/08/el-cabildo-ofrece-460-plazas-en-23-cursos-de-innovacion-y-emprendimiento-previstos-en>

personas interesadas pueden realizar la inscripción.

En el primer semestre del año, el Cabildo puso en marcha 31 acciones formativas que impartieron 2.799 horas de clase y en las que participaron casi 600 alumnos.

En agosto, nueva cita con la Ludum Dare

Como el año anterior, el Cabildo convocará del 25 al 27 de agosto, una buena edición estival de la Ludum Dare Gran Canaria, un evento en el que los amantes de los videojuegos tendrán que desarrollar en grupo un juego en tan solo 60 horas.

Como en pasadas ediciones, el Cabildo espera que participen 100 jugadores, entre programadores, diseñadores gráficos, músicos y otros profesionales relacionados con el sector de los videojuegos.

Se trata de una competición amistosa en la que miles de personas en diferentes partes del mundo participan para crear un videojuego para conseguir la temática más votada y aunque es un evento en el que no hay ganadores, el premio es crear el juego, además de conocer y colaborar con distintas personas, de manera intensa, durante tan poco tiempo.

Esta edición contará con mentores como Kiko Bejar -de Entertainment&alfabetajuega.com, director y presentador de Europlay de la emisora de radio Europa FM y presentador-voice off de Neox Games-, Roberto Yeste -Senior New Business Development Manager de SONY PlayStation Iberia-, y Luis Antón y Aitor Lozano, de la empresa canaria PlayMedusa, quienes apoyarán a los equipos en sus retos.

Sponsored





<http://www.laprovincia.es/gran-canaria/2017/08/08/cabildo-ofrece-460-plazas-formarse/967081.html>

## El Cabildo ofrece 460 plazas para formarse como emprendedores

original

### Los 23 cursos están relacionados con áreas como el sector audiovisual, la sostenibilidad y el turismo

El **Cabildo de Gran Canaria** ofrece 460 plazas de **formación** en los 23 cursos de innovación y emprendimiento organizados por su **Sociedad de Promoción Económica** para los últimos cuatro meses de 2017, muchos relacionados con áreas como el sector audiovisual, la sostenibilidad y el turismo, anunció el consejero de Desarrollo Económico, Raúl García Brink.

Esta oferta formativa, que arranca el 1 de septiembre con el curso 'Internet de las cosas', está dirigida a formar a emprendedores, autónomos y aquellos profesionales que quieran ampliar sus conocimientos en los sectores en los que el Cabildo ha detectado "un gran potencial de crecimiento y de creación de empleo", explicó el consejero.

Estas acciones comprenden desde charlas, ponencias, talleres de una jornada y cursos que durarán varios días, hasta programas de larga duración como los de Animación en 3D y Big Data iniciados este año y que están en desarrollo en las instalaciones del Cabildo.

Algunos de estos cursos forman parte de los acuerdos que el Cabildo y la Spegc alcanzaron con diferentes entidades públicas y privadas, como la Escuela de Organización Industrial (EOI), el Instituto Cameral para la Creación y Desarrollo de la Empresa (Incyde) y la Cámara de Comercio de Las Palmas.

Toda la información de los cursos, así como el panel de ponentes y profesores están expuestos en la web de la Sociedad de Promoción Económica [www.spegc.org](http://www.spegc.org), en la que las personas interesadas pueden realizar la inscripción.

En el primer semestre del año, el Cabildo puso en marcha 31 acciones formativas que impartieron 2.799 horas de clase y en las que participaron casi 600 alumnos.

Como el año anterior, el Cabildo convocará del 25 al 27 de agosto, una buena edición estival de la Ludum Dare Gran Canaria, un evento en el que los amantes de los videojuegos tendrán que desarrollar en grupo un juego en tan solo 60 horas.

Como en pasadas ediciones, el Cabildo espera que participen 100 jugadores, entre programadores, diseñadores gráficos, músicos y otros profesionales relacionados con el sector de los videojuegos.

Se trata de una competición amistosa en la que miles de personas en diferentes partes del mundo participan para crear un videojuego para conseguir la temática más votada y aunque es un evento en el que no hay ganadores, el premio es crear el

<http://www.laprovincia.es/gran-canaria/2017/08/08/cabildo-ofrece-460-plazas-formarse/967081.html>

juego, además de conocer y colaborar con distintas personas, de manera intensa, durante tan poco tiempo.

Esta edición contará con mentores como Kiko Bejar -de Entertainment&alfabetajuega.com, director y presentador de Europlay de la emisora de radio Europa FM y presentador-voice off de Neox Games-, Roberto Yeste -Senior New Business Development Manager de SONY PlayStation Iberia-, y Luis Antón y Aitor Lozano, de la empresa canaria PlayMedusa, quienes apoyarán a los equipos en sus retos.

## El instituto logra crear 275 empleos en el primer semestre del año

original

El vicepresidente del Ildefe, Justo Fernández, sacó pecho de los resultados obtenidos por el instituto en el balance del primer semestre de este año, recalcando la creación de 275 empleos en este periodo, lo que supone que el 73% de los 355 solicitantes encontraran un trabajo. «Una vez que acabe el año, podría haber más de 500 nuevos empleos gestionados por el Ildefe en la ciudad de León», señaló el concejal Javier García Prieto. El sector servicios es el que más puestos de trabajo ha generado y tras él se halla la industrial local.

Además, durante el primer semestre de este año el Ildefe llevó a cabo un total 33 talleres y cursos con 543 alumnos, que esperan superar el millar de asistentes al finalizar este 2017.

Dos de estos cursos estuvieron enmarcados por el convenio firmado con la EOI (Escuela de Organización Industrial) y fueron uno de programación web y otro de márketing digital, en los cuales, además, se convocaron 20 ayudas a la contratación destinada a emplearse en empresas leonesas.

Próximamente se dará continuidad mediante un nuevo convenio con EOI, por importe de 300.000 euros, cuyas primeras actuaciones empezarán a ejecutarse en septiembre de 2017. En esta nueva edición, la formación práctica priorizará la ciberseguridad, las ventas y el desarrollo de aplicaciones web, según dio a conocer ayer Justo Fernández.

U.Únicos:	2.996	V.PUB EUR:	248
Pag Vistas:	14.983	V.PUB USD:	293
V.CPM EUR:	48 (56 USD)	País:	España

<http://www.noticanarias.com/2017/en-gran-canaria-460-plazas-en-23-cursos-de-innovacion-y-emprendimiento-para-ultimo-cuatrimestre-2017/>

## En Gran Canaria 460 plazas en 23 cursos de innovación y emprendimiento para último cuatrimestre 2017

Sebastian Martin • original

□

El Cabildo ofrece 460 plazas en 23 cursos de innovación y emprendimiento previstos en Gran Canaria en el último cuatrimestre

La oferta formativa está disponible en la web [www.spegc.org](http://www.spegc.org)

Sector audiovisual, sostenibilidad y turismo, entre las ofertas

Los amantes de los videojuegos tienen una cita del 25 al 27 de agosto en la Ludum Dare para crear un juego en 60 horas

Las Palmas de Gran Canaria, 8 de agosto de 2017.- El Cabildo de Gran Canaria ofrece 460 plazas de formación en los 23 cursos de innovación y emprendimiento organizados por su Sociedad de Promoción Económica para los últimos cuatro meses de 2017, muchos relacionados con áreas como el sector audiovisual, la sostenibilidad y el turismo, anunció el consejero de Desarrollo Económico, Raúl García Brink.

Esta oferta formativa, que arranca el 1 de septiembre con el curso 'Internet de las cosas', está dirigida a formar a emprendedores, autónomos y aquellos profesionales que quieran ampliar sus conocimientos en los sectores en los que el Cabildo ha detectado "un gran potencial de crecimiento y de creación de empleo", explicó el consejero.

Estas acciones comprenden desde charlas, ponencias, talleres de una jornada y cursos que durarán varios días, hasta programas de larga duración como los de Animación en 3D y Big Data iniciados este año y que están en desarrollo en las instalaciones del Cabildo.

Algunos de estos cursos forman parte de los acuerdos que el Cabildo y la Spegc alcanzaron con diferentes entidades públicas y privadas, como la Escuela de Organización Industrial (EOI), el Instituto Cameral para la Creación y Desarrollo de la Empresa (Incyde) y la Cámara de Comercio de Las Palmas.

Toda la información de los cursos, así como el panel de ponentes y profesores están expuestos en la web de la Sociedad de Promoción Económica [www.spegc.org](http://www.spegc.org), en la que las personas interesadas pueden realizar la inscripción.

En el primer semestre del año, el Cabildo puso en marcha 31 acciones formativas que impartieron 2.799 horas de clase y en las que participaron casi 600 alumnos.

En agosto, nueva cita con la Ludum Dare

Como el año anterior, el Cabildo convocará del 25 al 27 de agosto, una buena edición estival de la Ludum Dare Gran Canaria, un evento en el que los amantes de los videojuegos tendrán que desarrollar en grupo un juego en tan solo 60 horas.

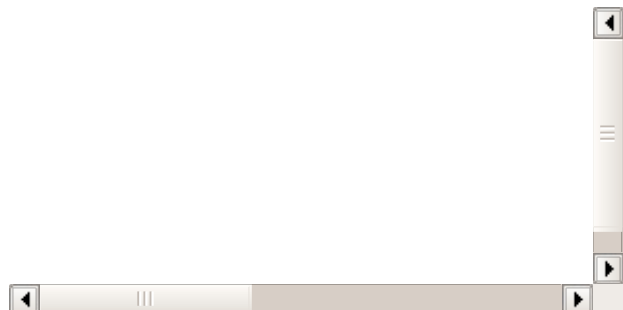
Como en pasadas ediciones, el Cabildo espera que participen 100 jugadores, entre programadores, diseñadores gráficos, músicos y otros profesionales relacionados con el sector de los videojuegos.

Se trata de una competición amistosa en la que miles de personas en diferentes partes del mundo participan para crear un videojuego para conseguir la temática más votada y aunque es un evento en el que no hay ganadores, el premio es crear el juego, además de conocer y colaborar con distintas personas, de manera intensa, durante tan poco tiempo.

Esta edición contará con mentores como Kiko Bejar -de Entertainment&[alfabetajuega.com](http://alfabetajuega.com), director y presentador de Europlay de la emisora de radio Europa FM y presentador-voice off de Neox Games-

## 'Forma-emprende' inicia un 'crowdfunding' para publicar una revista

original



'Forma-emprende', una iniciativa empresarial de Talavera de la Reina, ha iniciado una campaña de mecenazgo --'crowdfunding'-, con la que espera conseguir 2.680 euros, para sacar adelante la primera publicación de una revista en papel orientada en la economía social española.

# EL DIA digital.es

La campaña para poder lanzar esta revista, que comenzó el pasado 2 de agosto, finalizará el próximo 11 de septiembre, según ha informado la organización de este proyecto en una nota de prensa en la que ha apuntado que 'Forma-emprende' será una publicación para integrar a las empresas sociales, a los formadores sociales y a los emprendedores sociales.

El proyecto nació en enero de 2017, cuando fue escogido por la Escuela de Organización Industrial como uno de los 15 proyectos para incubarse dentro del programa 'Coworking Go To Work, Talavera de la Reina'.

En la revista se podrán encontrar artículos desarrollados por "los principales exponentes" de la economía social, entrevistas a empresarios sociales y emprendedores sociales o información relevante de la economía social española, entre otros contenidos.

"Creemos que el papel nunca va a reemplazar a la tecnología, el papel es duradero y no necesita batería o estar conectado a las redes, sin desmerecer el gran aporte dado por las nuevas tecnologías", han señalado desde la iniciativa talaverana.

# La iniciativa talaverana Forma-emprende inicia un crowdfunding para publicar una revista de economía social

La Cerca / EP • [original](#)

‘Forma-emprende’, una iniciativa empresarial de Talavera de la Reina, ha iniciado una campaña de mecenazgo —‘crowdfunding’-, con la que espera conseguir 2.680 euros, para sacar adelante la primera publicación de una revista en papel orientada en la economía social española.

La campaña para poder lanzar esta revista, que comenzó el pasado 2 de agosto, finalizará el próximo 11 de septiembre, según ha informado la organización de este proyecto en una nota de prensa en la que ha apuntado que ‘Forma-emprende’ será una publicación para integrar a las empresas sociales, a los formadores sociales y a los emprendedores sociales.

El proyecto nació en enero de 2017, cuando fue escogido por la Escuela de Organización Industrial como uno de los 15 proyectos para incubarse dentro del programa ‘Coworking Go To Work, Talavera de la Reina’.

En la revista se podrán encontrar artículos desarrollados por “los principales exponentes” de la economía social, entrevistas a empresarios sociales y emprendedores sociales o información relevante de la economía social española, entre otros contenidos.

“Creemos que el papel nunca va a reemplazar a la tecnología, el papel es duradero y no necesita batería o estar conectado a las redes, sin desmerecer el gran aporte dado por las nuevas tecnologías”, han señalado desde la iniciativa talaverana.

## El Cabildo ofrece 460 plazas en 23 cursos de innovación y emprendimiento previstos en Gran C. en el último cuatrimestre

Pepe Rodríguez • original



Participantes del curso

.- El Cabildo de Gran Canaria ofrece 460 plazas de formación en los 23 cursos de innovación y emprendimiento organizados por su Sociedad de Promoción Económica para los últimos cuatro meses de 2017, muchos relacionados con áreas como el sector audiovisual, la sostenibilidad y el turismo, anunció el consejero de Desarrollo Económico, [Raúl García Brink](#).

Esta oferta formativa, que arranca el 1 de septiembre con el curso 'Internet de las cosas', está dirigida a formar a emprendedores, autónomos y aquellos profesionales que quieran ampliar sus conocimientos en los sectores en los que el Cabildo ha detectado "un gran potencial de crecimiento y de creación de empleo", explicó el consejero.

Estas acciones comprenden desde charlas, ponencias, talleres de una jornada y cursos que durarán varios días, hasta programas de larga duración como los de Animación en 3D y Big Data iniciados este año y que están en desarrollo en las instalaciones del Cabildo.

Algunos de estos cursos forman parte de los acuerdos que el Cabildo y la Spegc alcanzaron con diferentes entidades públicas y privadas, como la Escuela de Organización Industrial (EOI), el Instituto Cameral para la Creación y Desarrollo de la Empresa (Incyde) y la Cámara de Comercio de Las Palmas.

Toda la información de los cursos, así como el panel de ponentes y profesores están expuestos



U.Únicos:	122.212	V.PUB EUR:	1.800
Pag Vistas:	611.061	V.PUB USD:	2.125
V.CPM EUR:	100 (118 USD)	País:	España

<http://www.que.es/las-palmas/201708082244-amantes-videojuegos-tienen-cita-agosto.html>

en la web de la Sociedad de Promoción Económica [www.spegc.org](http://www.spegc.org), en la que las personas interesadas pueden realizar la inscripción.

En el primer semestre del año, el Cabildo puso en marcha 31 acciones formativas que impartieron 2.799 horas de clase y en las que participaron casi 600 alumnos.

En agosto, nueva cita con la Ludum Dare

Como el año anterior, el Cabildo convocará del 25 al 27 de agosto, una buena edición estival de la Ludum Dare Gran Canaria, un evento en el que los amantes de los videojuegos tendrán que desarrollar en grupo un juego en tan solo 60 horas.

Como en pasadas ediciones, el Cabildo espera que participen 100 jugadores, entre programadores, diseñadores gráficos, músicos y otros profesionales relacionados con el sector de los videojuegos.

Se trata de una competición amistosa en la que miles de personas en diferentes partes del mundo participan para crear un videojuego para conseguir la temática más votada y aunque es un evento en el que no hay ganadores, el premio es crear el juego, además de conocer y colaborar con distintas personas, de manera intensa, durante tan poco tiempo.

Esta edición contará con mentores como Kiko Bejar -de Entertainment&alfabetajuega.com, director y presentador de Europlay de la emisora de radio Europa FM y presentador-voice off de Neox Games-, Roberto Yeste -Senior New Business Development Manager de [SONY PlayStation Iberia](#)-, y Luis Antón y Aitor Lozano, de la empresa canaria PlayMedusa, quienes apoyarán a los equipos en sus retos.

## "Move on Santander" ya está en marcha

Ana Terán • original



Cadena SER

El pasado mes de junio echó a rodar la segunda edición del programa de **coworking** que organiza el **Ayuntamiento de Santander** con la Escuela de Organización Industrial y el Banco Santander.

En esta segunda edición participan 23 jóvenes, con proyectos individuales -20 en total- y colectivos. El programa consiste en un conjunto de acciones encaminadas a impulsar las **ideas de negocio** de estos jóvenes **emprendedores**.

**Estibaliz Laya** es una de los jóvenes que participa en esta segunda edición. Durante los meses de junio y julio ha estado recibiendo 4 horas semanales de clases especializadas, muy dinámicas, que le han permitido tener una visión global de todo lo que necesita para poner en marcha su **proyecto empresarial**.

La idea de Estibaliz es desarrollar una **plataforma** en la se puedan poner en contacto los santanderinos que quieran realizar las mismas **actividades deportivas**, y también, fomentar el desarrollo de éstas al aire libre aprovechando las **instalaciones** de la ciudad.

U.Únicos:	198.198	V.PUB EUR:	2.207
Pag Vistas:	990.992	V.PUB USD:	2.606
V.CPM EUR:	93 (109 USD)	País:	España

[http://cadenaser.com/emisora/2017/08/08/radio\\_santander/1502185265\\_108601.html](http://cadenaser.com/emisora/2017/08/08/radio_santander/1502185265_108601.html)

No existe ninguna plataforma como es esta empresa en la capital de Cantabria. “ **Move on Santander**”, ya está en redes sociales (Twitter e Instagram -@moveonsantander-) y, se espera, que para el otoño, esté en funcionamiento.