

Lanzan convocatoria nacional para impulsar proyectos culturales en tiempos de COVID-19

- Segunda edición del concurso “Espacio Virtual”, organizado por la Fundación Telefónica, brindará financiamiento de hasta S/ 20.000 a los proyectos ganadores. El cierre de recepción de postulaciones será el lunes 30 de noviembre de 2020.
- Las propuestas podrán ser presentadas de forma personal o colectiva. La convocatoria cuenta con tres categorías: proyectos curatoriales, proyectos educativos y podcast.
- Las inscripciones para participar en el concurso estarán abiertas hasta el 30 de noviembre en el siguiente enlace:
<https://espacio.fundaciontelefonica.com.pe/evento/convocatoria-de-proyectos-espacio-virtual-vol-2/>

Noviembre, 2020.- En Perú, el sector cultural ha sido uno de los más golpeados por la COVID-19. Entre marzo y junio, este rubro se registró pérdidas por más de S/ 162 millones como consecuencia de la prohibición de actividades culturales, exposiciones y eventos en espacios abiertos.

Si bien desde el Gobierno y otras entidades privadas se está apoyando al sector, es importante fortalecer estos esfuerzos. Por ello, Lucía García de Polavieja, gerente de Proyectos Culturales de la Fundación Telefónica, anunció la segunda edición de la convocatoria de “Espacio Virtual”, un concurso que promoverá la creación de proyectos culturales y educativos a través de medios virtuales y digitales.

“Queremos mantener el compromiso de apoyar y fomentar la producción artística y cultural, así como el uso creativo de la tecnología. Estos temas son fundamentales para el desarrollo de una sociedad más inclusiva y conectada” destacó.

Espacio Virtual en el Perú

Lucía García de Polavieja señaló que la segunda edición de la convocatoria “Espacio Virtual” está dirigida a curadores, gestores, artistas, educadores y público en general cuyo proyecto esté alineado a las bases del concurso. Los proyectos podrán presentarse hasta el 30 de noviembre, luego de ello, serán evaluados para seleccionar a los ganadores. Los mejores seis proyectos serán beneficiados con un financiamiento de entre S/. 10.000 y S/. 20.000.

NOTA DE PRENSA



“Los participantes pueden ser personas naturales residentes en Perú que presenten sus proyectos de forma personal o colectiva a través de un representante legal, que deberá contar con las facultades necesarias según contrato. Asimismo, el monto solicitado será evaluado de acuerdo con las características de cada propuesta”, explicó García de Polavieja.

La representante de la Fundación Telefónica mencionó que los proyectos seleccionados serán publicados en línea en la web del Espacio Fundación Telefónica. La convocatoria contará con tres categorías: **proyectos curatoriales**, destinada a curadores, críticos e investigadores, tanto profesionales como emergentes; **proyectos educativos**, dirigida a proyectos como E-learning, M-learning, MOOC, Ebooks, etc; **y podcast**, para proyectos que investiguen, reflexionen o divulguen conocimiento sobre artes visuales, arte digital, uso de herramientas tecnológicas para la creación artística, etc.

Para finalizar, García de Polavieja, destacó que en esta segunda edición se busca impulsar proyectos educativos y culturales con una mayor complejidad en su desarrollo, priorizando el uso creativo de la tecnología. “La convocatoria tendrá un enfoque que permitirá colaborar con proyectos de mayor impacto de sostenibilidad para beneficiar a un público más amplio”.

Las inscripciones para participar en la segunda edición de Espacio Virtual de Fundación Telefónica pueden hacerse en el siguiente enlace:

<https://espacio.fundaciontelefonica.com.pe/evento/convocatoria-de-proyectos-espacio-virtual-vol-2/>

Categorías al detalle

Proyectos curatoriales. Destinada a curadores, críticos e investigadores- Pueden postular proyectos que investiguen, reflexionen o divulguen conocimiento sobre artes visuales, arte digital, arte sonoro, arte generativo, uso de herramientas tecnológicas para la creación artística, arte y ciencia, humanidades digitales, etc. Se considerarán solo proyectos expositivos originales e inéditos, que no hayan sido premiados en otro concurso, ni estén pendientes de fallo de cualquier premio.

Proyectos educativos. Dirigida a proyectos educativos enfocados en un aprendizaje asincrónico en los siguientes formatos: E-learning, M-learning, MOOC, e-books, cuadernillos pedagógicos, infografías en serie, etc. Se seleccionará un proyecto dirigido a niños o adolescentes hasta los 17 años y un proyecto para público adulto. Se priorizará a proyectos que incluyan contenido enfocado en generar nuevas oportunidades de aprendizaje y potenciar las habilidades digitales de los alumnos. Así como a los proyectos que destaquen en materiales formativos y herramientas de comunicación para crear un entorno virtual para el aprendizaje.

NOTA DE PRENSA



Podcast. Pueden postular proyectos que investiguen, reflexionen o divulguen conocimiento sobre artes visuales, arte digital, uso de herramientas tecnológicas para la creación artística, curaduría artística, arte y ciencia, humanidades digitales y educación y formación artística, cultura digital, etc. Se priorizará a proyectos que incluyan contenido dinámico y/o transmedia. Se debe enviar una propuesta de guion para la elaboración de un podcast con un mínimo de duración 30 minutos y un máximo de 60 minutos. Podrán participar proyectos con un mínimo de 6 y un máximo de 12 capítulos.