



**la10<sup>@</sup>planta.**  
Usina Creativa

**10@niversario**  
2015-2025

## “La Clase Creativa”

*El progreso depende de la interacción de personas, conectadas, pensando en cómo crear nuevas recetas para resolver todo tipo de problemas y desafíos. Y cuantas más personas logremos involucrar, a todos los niveles de una organización, ciudad o país, más poderoso será el crecimiento de nuestra productividad y la capacidad para crear riqueza y empleo de forma sostenible. A este fenómeno Richard Florida lo denominó la clase creativa.*

**E**n **La Décima Planta**, convertimos ideas en experiencias que dejan huella. Somos una **Usina Creativa** con base en Galicia, especializada en explorar el poder de las **Industrias Culturales y Creativas** para impulsar el desarrollo económico y social. **No solo creamos proyectos; conectamos personas, marcas y territorios a través de la creatividad, la tecnología y la innovación.**

Como **Sherpas Culturales**, guiamos a nuestros clientes en su camino de transformación. Diseñamos experiencias que inspiran, emocionan y trascienden. Desde festivales que redefinen el ocio hasta proyectos estratégicos que posicionan marcas y territorios, combinamos **branding, estrategia digital y producción cultural** para generar impacto.

## ¿Qué nos hace únicos?

**Innovación Cultural:** Fomentamos la creatividad con un enfoque disruptivo, explorando las fronteras de la tecnología y la cultura.

**Branding Emocional:** No solo construimos marcas; creamos historias memorables que conectan a las personas con las experiencias.

**Experiencias Transformadoras:** Desde el foro cultural **Ourense ICC Week** hasta el festival **Vive**



**Nigrán**, damos vida a eventos y proyectos que unen culturas y generan valor social y económico.

Cada proyecto en **La Décima Planta** es una oportunidad de crear impacto. Nos mueve la pasión por transformar ideas en realidades y conectar emociones con experiencias.

# Diseño de Proyectos y Estrategias

En **La Décima Planta**, nos apasiona **transformar ideas en experiencias** inolvidables.

Somos un equipo creativo apasionado por la **innovación**, trabajando cada día para dar forma a proyectos únicos que conecten a las marcas con su público de una manera auténtica y significativa.

Nos gusta experimentar con el **diseño**, la **estrategia** y la **tecnología**, creando soluciones que no solo se vean bien, sino que también funcionen de manera excepcional. Nos encanta colaborar con marcas y empresas que valoran la creatividad y buscan algo más que simples soluciones; buscan propuestas que generen **impacto**.

A lo largo de los años, hemos contado con la participación de una amplia variedad de talentos en nuestros proyectos y eventos, desde **artistas** reconocidos contratados para **festivales** y actuaciones en salas, teatros o concellos hasta expertos en las **Industrias Culturales y Creativas**, la **tecnología** y el mundo del **emprendimiento**.



## Foros especializados

Foros sobre Tecnología, Industrias Culturales, etc



## Music & Markets

Eventos de Música en Vivo con Markets y Food Trucks



## Formación

Hackathons, concursos de ideas, talleres, sesiones de mentoring



Purificación García

Adriana Domínguez

Ágatha Ruiz de la Prada

#Creourense

Entre 2015 y 2023, la **Ourense ICC Week** (la Semana de las **Industrias Culturales y Creativas**) constituyó una cita anual de carácter transversal en el panorama de la cultura e industrias creativas. Durante nueve ediciones, nos centramos en destacar la importancia del **sector audiovisual (Cine y TV)**, la **industria musical**, la **Radio**, las **nuevas tendencias tecnológicas**, las **apps**, los **videojuegos** y otras áreas en las que el **talento** y la creatividad se transforman en un activo económico y palanca de innovación. Speedmeetings, relatorios, charlas, entrevistas, exposiciones, competiciones de eSports, Lan Parties y actividades para niños vertebraron año tras año un programa que convirtió a la provincia de **Ourense** en espacio para conocer las principales tendencias del siglo XXI en las **Industrias Culturales** y la aplicación de la tecnología a la vida cotidiana, así como en el marco perfecto para el networking y el intercambio de ideas.

Al mismo tiempo, el evento nos permitió dar a conocer algunos de los parajes más espectaculares de la provincia, que fueron escenario de las charlas, y destacar algunos de sus tesoros patrimoniales. De este modo, **Ourense** avanzó en su integración en esa red neuronal global que es la cultura contemporánea, consolidando una sinapsis entre el arraigo y el mundo rural de la Galicia interior y las ideas de vanguardia y el dinamismo de la nueva economía.



Toni Segarra



Coque Malla



Helena Freijedo

Sara Casasnovas



ICC eSports



**ÁGATHA RUIZ**  
Diseñadora de moda



**MÒNICA MASSAGUÉ**  
Directora del Sitges F. Festival



**PURIFICACIÓN G.ª**  
Diseñadora de moda



**LEONTXO GARCÍA**  
Periodista experto en ajedrez



**ÍKER JIMÉNEZ**  
Presentador y divulgador



**A. ZABALBEASCOA**  
Periodista e historiadora del arte



**CONCHA WERT**  
Dir. Gral. del Club de Creativos



**JAIME G. CANTERO**  
Dir. Contenidos Retina (PRISA)



**TONI SEGARRA**  
Publicista



**ÓSCAR MARINÉ**  
Diseñador gráfico



**ALEJO STIVEL**  
Productor y músico



**ANNI B. SWEET**  
Música y cantante



**SANTIAGO AUERÓN**  
Autor, músico y cantante



**ROBERTO YESTE**  
Dir. Marketing Playstation



**KIKO VENENO**  
Autor, músico y cantante



**ELSA PUNSET**  
Escritora y divulgadora



**MIQUI PUIG**  
Músico, autor e intérprete



**JAVIER OLIVARES**  
Guionista



**MÒNICA ESCUDERO**  
Músico, autor e intérprete



**ÓLIVER LAXE**  
Director de cine



**EL LANGUI**  
Actor, autor y cantante



**CONCHA FONTENLA**  
Jefa de producción de cine



**CARLOS JEAN**  
Productor y músico



**B. OUKA LEELE**  
Artista y fotógrafa



**PACO CLAVEL**  
Actor y cantante



**GRACIA QUEREJETA**  
Directora de cine



**CARLOTA A. BASSO**  
Gestora cultural



**MIKEL EREÑUX**  
Músico y cantante



**MODERNA DE PUEBLO**  
Ilustradora



**CAROLINA DE JUAN**  
Cantante (MORGAN)

**E**n este tiempo de **infoxicación** (sobrecarga informacional), la capacidad de **producir** y **gestionar el conocimiento** marcan el listón de la **competitividad**. Ya no basta con tener acceso a las **redes**, sino que es necesario saber trabajar con los **flujos de información** que viajan por ellas. Se torna imprescindible aprender a enfocar la **atención**, que como el **tiempo** es un recurso escaso. **Estimular, capacitar, canalizar** u **orientar** a la **juventud** forma parte de nuestro compromiso con el **futuro de Galicia**.

**MO-CIDADE** fue fruto del Programa **Interreg V-A España-Portugal**. **POCTEP**, catalizador de **oportunidades de empleo y emprendimiento joven transfronterizo**, impulsado por **LIDERA**. En sus dos ediciones, **tecnología, videojuegos, música, showcooking, charlas** y **talleres** formaron parte de una propuesta **pionera en Galicia** en la que **chicos y chicas** no solo fueron **espectadores**, sino también **agentes activos** en la producción e **intercambio de experiencias e ideas**.

Con este evento quisimos unir dos conceptos: **juventud** y **espacio urbano**. La **Cidade da Cultura**, como **abstracción de la ciudad**—o sea, representando la idea de un **territorio organizado** y **favorecedor de las interacciones sociales**, verdadero motor de la **economía del conocimiento**— fue el lugar. La **juventud**—la **creatividad**, la **ilusión** y el **capital de todos los cambios futuros**— la protagonista.





El Langui

Mon Devane



Arkano



**E**l **noroeste de la península** es un territorio unido por la historia y la naturaleza, con una rica diversidad natural, accidentada orografía y población dispersa, que enfrenta retos comunes como los incendios, el despoblamiento rural y el envejecimiento de la población, pero que también ofrece **posibilidades únicas** gracias a su entorno paisajístico, patrimonio y gastronomía. Durante la crisis del **COVID-19**, esta región demostró su fortaleza al mantener un turismo seguro y centrado en el disfrute de la naturaleza y el patrimonio en espacios con baja densidad de población.

En este contexto nació **Utopía Noroeste**, un congreso dedicado a la innovación, la tecnología y las ideas disruptivas, concebido como un espacio para reflexionar sobre los desafíos tecnológicos de manera sostenible. La primera edición se celebró en **noviembre de 2020** en **Ourense** y **Vigo**, reuniendo a destacados ponentes como **José María Lasalle**, **Manuel Baltar**, **Jaime García Cantero**, **Edgar Martín Blas**, **Natalia Caparrini**, **Luis Álvarez-Sestelo** y **Carlos Blanco**.

Además de las conferencias, el evento incluyó la primera entrega de los **Premios de Creación de Videojuegos** en el marco de los **Premios Xuventude Crea**, y la **Asociación Desarrolladora de Videojuegos Españoles (DEV)**, mediante encargo del propio foro, presentó el primer **Libro Blanco del Videojuego en Galicia**.

Noviembre 2020

Vigo (A Sede do R.C.Celta) 20  
Ourense (Centro Cultural Marcos Valcárcel) 21. 22

Congreso de Innovación, Tecnología e Ideas Disruptivas  
**Utopía\_NW**

Utopía Noroeste. Parte del mañana.

17\_8 ULA DÉCIMA PLANTA, 2020 Utopía Noroeste es una idea de LA DÉCIMA PLANTA, Justina Creativa | Diseño: Pablo Cabezas & Auren Filbas

Innovación, Tecnología e Ideas Disruptivas

**Utopía\_NW** 

SÉ PARTE DEL MAÑANA



**CULTURA DIGITAL**

**Adriana Moscoso del Prado**

Directora General de Industrias Culturales, Propiedad Intelectual y Cooperación.  
Ministerio de Cultura

---

**Líneas y estrategias del Ministerio de Cultura. El Futuro de los contenidos digitales.**

---

Evento online Inscríbete en  
[www.utopianoroeste.com](http://www.utopianoroeste.com)

**19 de noviembre**  
20.00, Museo do Mar de Galicia, Vigo.

Innovación, Tecnología e Ideas Disruptivas

**Utopía\_NW** 

SÉ PARTE DEL MAÑANA



**INTELIGENCIA ARTIFICIAL**

**José María Lassalle**

Escritor y profesor universitario, Director del Foro de Humanismo Tecnológico de ESADE.  
Exsecretario de Estado para la Sociedad de la Información y la Agenda Digital de España

---

**Ciberleviatán, el colapso de la democracia frente a la revolución digital**

---

Evento online Inscríbete en  
[www.utopianoroeste.com](http://www.utopianoroeste.com)

**19 de noviembre**  
19.00, Museo do Mar de Galicia, Vigo

Innovación, Tecnología e Ideas Disruptivas

**Utopía\_NW** 

SÉ PARTE DEL MAÑANA



**STARTUPS**

**Carlos Blanco**

Emprendedor e inversor privado en el sector de las nuevas tecnologías. Ganador del premio Mejor Emprendedor de España 2014 por los X Premios Pyme por Expansión e Ifema; y Mejor Business Angel 2014 por los premios AEBAN.

---

**Errores de emprendedores**

---

Evento online, inscríbete en  
[www.utopianoroeste.com](http://www.utopianoroeste.com)

**21 de noviembre**  
19.00, Pazo de Vilamarín, Ourense

A finales de **2023** participamos en el diseño del proyecto **Futural**, organizado por la **Universidad de Vigo (ESEI)** y financiado por la **EOI** con fondos europeos **Next Generation EU**. El objetivo del evento era **conectar jóvenes emprendedores**, estudiantes y personas curiosas de cualquier edad con **referentes de los sectores más punteros**.

El evento se desarrolló en el **campus de Ourense** de la **Universidad de Vigo**, en un formato **híbrido**: por un lado, una serie de **webinars** impartidos por **expertos y líderes de la industria**, y por otro, **sesiones en vivo de tipo inspiracional** pensadas para compartir **experiencias profesionales** y descubrir las **tendencias empresariales** en boga. **Enrique Dans, Elsa Punset, Bernardo Quintero, Fernando Trías de Bes** o **Ágatha Ruiz de la Prada** fueron algunos de los **casi 100 expertos** que se dieron cita, aportando su visión y experiencia en un entorno de aprendizaje y colaboración.

El objetivo era encender un **faro para orientar carreras profesionales incipientes** en estos tiempos inciertos, así como un **espacio para desbloquear el potencial de la innovación**, donde forjar **conexiones fructíferas** y en el que las **ideas se conviertan en realidades impactantes**; todo ello poniendo en el centro la **igualdad de oportunidades**, la **innovación inclusiva** y la **colaboración para impulsar la economía local**.

A través de la **participación de la audiencia** y del **diálogo** que se estableció con algunos ponentes, el evento sirvió para **catalizar una inquietud latente** en el **ecosistema emprendedor** de la región, contribuyendo a ver más claras **posibles sendas de transformación**.



NOV 30, DIC 01-05  
OURENSE, GALICIA

# FU<sup>20</sup><sub>23</sub> TUR GAL summit

EMPRENDIMIENTO  
COMO PALANCA DE FUTURO  
FUTURGAL.COM

**Bernardo Quintero**  
Meet the speaker | 2023

**Agatha Ruiz de la Prada**  
Meet the speaker | 2023

**Jose Vizner**  
Meet the speaker | 2023

**Francisco Caamaño**  
Meet the speaker | 2023

**Enrique Dans**  
Meet the speaker | 2023

**Elsa Punset**  
Meet the speaker | 2023

**Fernando Trias de Bes**  
Meet the speaker | 2023

**María Blanco**  
Meet the speaker | 2023

A demás de los **eventos de varias jornadas**, en estos años también hemos organizado **foros de formato más reducido** centrados en **temáticas específicas**. Este fue el caso de **Gastrolimia**, un encuentro celebrado en **abril de 2022** entre **agentes económicos** de ambos lados de la **raia seca** entre **Galicia y Portugal** para discutir formas de **implementar un turismo más sostenible** en la comarca ourensana de **A Limia**. Las charlas culminaron en una **degustación gastronómica de productos locales** en el **hotel balneario de Lobios Caldaria**.

En **diciembre de ese mismo año**, organizamos **Diciembre Maker Talks**, un **ciclo de conferencias** en la **Escuela de Ingeniería Informática de la Universidad de Vigo** en torno al **fenómeno maker** y algunas de las **líneas de innovación más disruptivas** en el ámbito **tecnológico**. Junto a **profesionales y expertos** de sectores como la **Inteligencia Artificial**, la **impresión 3D**, los **videojuegos**, la **realidad aumentada** o la **ciberseguridad**, exploramos las **posibilidades** que se abren para las **empresas y profesionales de Galicia**, con una especial atención a los **nuevos licenciados en ingeniería informática**.

En el marco de este encuentro, presentamos **Argalleiros, la guía maker para Galicia y Norte de Portugal**, un recorrido por los **orígenes** y la **filosofía** de este **movimiento** que tiene raíces más profundas en nuestra **Eurorregión** de lo que a primera vista podríamos pensar.

**Interreg**  
España - Portugal

FRONTEIRA ESQUECIDA  
COMARCA DE OURENS

DEGUSTACIÓN  
OURENSE

Rio  
Limia-Lima

# GASTROLIMIA

ENCONTRO TRANSFRONTEIRIZO PARA VISIBILIZAR AS TRADIÇÕES CULTURAIS E GASTRONÓMICAS ARREDOR DO RIO LIMIA-LIMA.

MANUEL GAGO (DIRECTOR DE CULTURAGALEGA E PROFESOR DA USC)  
ALFONSO LÓPEZ (BLOG "RECETAS DE RECHUPETE")  
DUARTE CALVÃO (BLOG "MESA MARCADA")  
ANA MÉNDEZ (XERENTE DE GALICIA CALIDADE)  
DOMINGO GONZÁLEZ (COCIÑEIRO)  
ZÉ CARLOS CASTRO (COCIÑEIRO)

O proxecto Fronteira Esquecida está cofinanciado ao 75% polo Fondo Europeo de Desenvolvemento Regional (FEDER) a través do Programa INTERREG V A España - Portugal (POCTEP) 2014-2020



**Interreg**  
España - Portugal



EL PROYECTO EMPRENDE MAKERS ESTÁ COFINANCIADO POR EL FONDO EUROPEO DE DESARROLLO REGIONAL (FEDER) A TRAVÉS DEL PROGRAMA INTERREG V A ESPAÑA - PORTUGAL (POCTEP) 2014-202





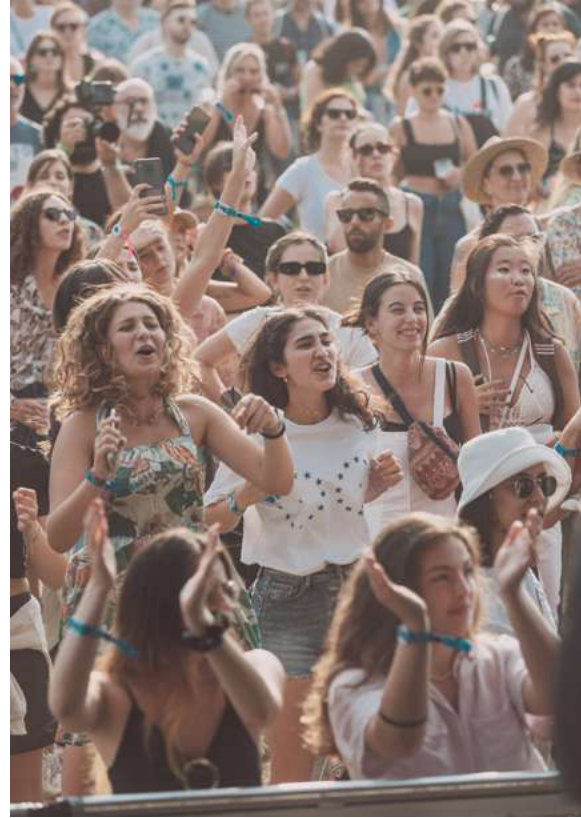
Rigoberta Bandini



**V**ive Nigrán es un evento con raíces profundamente conectadas con el **territorio** en el que se desarrolla y tiene la vocación de crecer de forma orgánica, adaptándose a las reacciones del público y a las especificidades de la geografía física y humana de este espacio. Más allá de la programación de los grupos y espectáculos, hay un único actor fijo que da unidad a todo el evento: el **entorno geográfico de Nigrán**, con un escenario de arena que se extiende hasta el infinito en las olas del mar, culminando con el atardecer sobre el Atlántico.

Desde su concepción como “**Picnic-Pop festival**”, **Vive Nigrán** ha sido siempre más que un festival; nació para convertirse en una marca capaz de potenciar el encanto natural de esta villa de las **Rías Baixas**, incorporando una programación diversificada para distintos rangos de edad. Todo ello bajo una imagen integrada, capaz de dejar una huella inolvidable en los visitantes y de imbricarse en el tejido socioeconómico local.

Desde **2017**, el festival congrega cada año a fans de grupos emergentes y consolidados de la escena **indie, pop, rock** y tendencias experimentales, con un mercadillo, una amplia oferta de **food trucks**, entretenimiento para niños y actividades de turismo activo para todas las edades, todo ello junto al arenal de **Playa América**, en el corazón de Nigrán.







Actividades náuticas



Actividades infantiles



**E**n 2017 creamos el eslogan “O mellor escenario do mundo” y la marca **Solpor Monteferro**, con el propósito de organizar durante **dos tardes de verano** conciertos al **solpor** (palabra gallega para denominar la **puesta de sol**) en la **cumbre de Monteferro**, un **palco natural** proyectado hacia el **Atlántico**, frente a las **Islas Estelas**, sobre el más grandioso de los escenarios.

Desde entonces, la **cuidada selección de grupos** –con especial atención al **talento local**–, la **oferta gastronómica** con **foodtrucks**, el **ambiente familiar** y la **belleza del entorno** han cuajado en un evento con **personalidad propia** que se ha consolidado como una de las **citas imprescindibles del Concello de Nigrán**.





Immaculate Fools



Con apoyo de la **Xunta de Galicia**, en 2019 diseñamos y organizamos el **ciclo de conciertos “Solpores do Museo”** en el **Museo do Mar de Galicia**. El evento estuvo dirigido a **destacar el trabajo de artistas locales**, tanto **emergentes** como **consagrados**, en una programación que también contó con **artistas consolidados a nivel nacional**. Esta **simbiosis exclusiva** convirtió al **Museo do Mar** en un **hermoso punto de encuentro** para los amantes de la **música**.

El ciclo también se propuso **dinamizar el espacio de ocio** del museo y **contribuir** a la ya **extensa oferta cultural** de este centro. Los **conciertos**, que se desarrollaron en la **tarde-noche**, tuvieron como marco el **espectacular atardecer en la ría**, enmarcados por la **calidad arquitectónica** del edificio, obra de los arquitectos **César Portela** y **Aldo Rossi**. El ciclo se prolongó desde la **última semana de julio** hasta **finales de agosto**.



# #SDM<sup>20</sup><sub>19</sub>

## Solpores do Museo

INAUGURACIÓN MÉRCORES 24 XULLO

**BAIUA**  
+ **PRESUMIDO**

XOVES 1 AGOSTO

**AMARO FERREIRO**  
+ **VILLANUEVA**

XOVES 8 AGOSTO

**MOON CRESTA + AURORA**  
+ **THE BETRAYERS**

XOVES 15 AGOSTO

**SOLEA MORENTE**  
+ **BUDINO**

XOVES 22 AGOSTO

**JOE CREPUSCULO**  
+ **CORA VELASCO**

XOVES 29 AGOSTO

**ZENET**  
+ **BLIUSVAI**



**E**spírito Ribeiro es un evento triple pensado para **promocionar el vino del Ribeiro** y los productos de esta comarca, celebrándose cada verano en las localidades de **Arnoia, Cenlle** y **Castrelo de Miño**. Las claves de esta propuesta son el paisaje, el buen gusto, la calidad de la **D.O. Ribeiro**, una cuidada selección musical y de productos de proximidad, además de una serie de actividades para niños y adultos.

**Espírito Ribeiro** es música, **compromiso ambiental, comercio justo y proximidad**. En definitiva, es un encuentro para disfrutar de la cultura y la creación de artistas, artesanos y productores, con el objetivo de difundir la riqueza cultural e histórica en la que se arraiga un producto milenario, que ha conformado durante siglos el paisaje natural y cultural de una comarca única.

La propuesta fue concebida como una palanca de la economía de la comarca en un **momento post-pandemia**, en el que se hacía necesario repensar el turismo y promocionar lo local con valor añadido. **Espírito Ribeiro** fue diseñado con el convencimiento de que, más que nunca, se necesitaba un encuentro que agregara a diferentes actores económicos en torno al mejor vehículo de transmisión de todo lo que representa el **Ribeiro**: los matices y el poder evocador de un producto profundamente arraigado en la historia de la comarca, proyectando una imagen que combina **tradición y modernidad**.

A ARNOIA - CASTRELO DE MIÑO - CENLLE

*Espirito Ribeiro*

FESTIVAL DE SABORES, MÚSICA, MERCADO E PRODUCTO DE PROXIMIDADE

★★★★★ A ARNOIA <small>VIERNES 2 DE SEPTIEMBRE</small>	★★★★★ CASTRELO DE MIÑO <small>SÁBADO 3 DE SEPTIEMBRE</small>	★★★★★ CENLLE <small>DOMINGO 4 DE SEPTIEMBRE</small>
19.00h - REAL BANDA DE GATAS	19.30h - MAGO TETO	19.00h - LEDICIA SOLA
20.00h - SERGIO PAZOS	21.00h - NATALIA KENDRA	20.15h - FESTICULTORES
21.00h - XÓAN CURIEL	22.30h - AMPARANDIA <small>(live acoustic)</small>	21.30h - BROKEN PEACH
22.30h - BAFANA BAFANA		

ZONA GASTRONÓMICA DE COCINA OURENSE<sup>®</sup>  
SELECCIÓN DE TAPAS "ESPIRITO RIBEIRO" + VIÑO DAS ADEGAS E COLLEITEIROS DA D.O. RIBEIRO

MERCADO DE PROXIMIDADE.

BANGUS (moda) - MELSACRA (mel) - LA CENTRAL HELADERA - ECOVELA (candeas ecolóxicas)  
ALMA MEIGA (Acentes do Ribeiro) - VINAGRES DO RIBEIRO - A BOA MIGALLA (pan artesán) - QUESOS FELUO  
LUIS GODOY (gravado de vidro) - ELVEN CREACIONES (xoaiaria) - CARABUNAS (marmeladas e licores)  
Ademais, en A Arnoia: BRAIS FERNÁNDEZ (Mel) - MELISA RODRÍGUEZ (Mel) - PEMENTOS DA A ARNOIA  
CULTIVOS RIBEIRO - PANADERÍA SANTA RITA



Roto e Descosida



Sergio Pazos



Pancho Varona



Manquiña





La palabra “**hackathon**” proviene de la combinación de “**hacker**” (resolución innovadora de problemas técnicos) y “**maratón**” (prueba de resistencia). Así, un **hackathon** se define como un **encuentro entre programadores** y personas de otras disciplinas para trabajar conjuntamente, de forma intensiva y durante un **periodo de tiempo establecido**, en la **resolución de un determinado problema**. Para ello, deben emplear la **tecnología** y **soluciones innovadoras** que aseguren una **optimización de los recursos**. Los hackathones tienen elementos de **desafío**, **prueba de rendimiento** y **competición**, ya sea entre equipos o contrarreloj.

Sobre estas bases, organizamos en **otoño de 2022** el **Ourense Hackathon**, dentro del programa **Emprende Makers**, financiado con **fondos europeos** del programa **Interreg**. Como problema a resolver, planteamos la **definición de propuestas para mejorar la calidad de la actividad turística en Galicia y Norte de Portugal** en base a tres ejes: la **promoción del patrimonio natural y cultural de la Eurorregión**, la **mejora del retorno económico** de la actividad turística y la **integración de la tecnología y la creatividad** en la oferta turística.

Creamos un **formulario online** para la inscripción y, tras una **preselección**, organizamos la **final en la Escuela Superior de Ingeniería Informática de la Universidad de Vigo** (en el **Campus de Ourense**), donde realizamos la **mentorización** y **evaluación** del trabajo de los finalistas.





La misión de **Vigosónico** es **fomentar el desarrollo musical y artístico** en el área de **Vigo**, proporcionando los **recursos** y el **apoyo necesarios** para que los **artistas** puedan **explorar** y **expresar su creatividad**. Con el **eslogan “Distrito Creativo”**, ampliamos horizontes más allá del **talento musical**, acogiendo a **creadores de contenido**, **podcasters**, **bailarines**, **videojuegos**, **k-pop** y otras **disciplinas creativas**.

Ofrecemos una **Academia**, un **Campus** y **Demosónico**, con **clases de instrumentos**, **talleres especializados en Industria Musical** y un **estudio de grabación**. Queremos **recuperar la tradición musical** de la **ciudad olívica** –con **referentes en tiempos de la Movida Viguesa** y **raíces en la época de Martín Códax**– y convertimos en una **incubadora de artistas** que **cuide el talento local** y lo impulse hacia un **reconocimiento autonómico y nacional**.

**Vigo**  
**Sónico**  
**DISTRITO CREATIVO**





**A**l igual que en el caso de los **foros especializados**, también colaboramos en **seminarios y eventos de formación en pequeño formato**. En **noviembre de 2024**, realizamos el **diseño gráfico, el streaming y la posproducción de vídeo** para el **Seminario sobre el AECT Raia Seca Gerês-Xurés**, que se celebró en **Ourense** y tuvo como objeto **divulgar las conclusiones de la Asociación Europea de Cooperación Territorial**, agrupando a varios municipios de la **frontera galaico-portuguesa**.

Además, se destacó el **papel de las AECT como herramientas para estructurar proyectos transfronterizos**, resaltando las **fortalezas de la Erorregión de Galicia y Norte de Portugal**.

Poco después, en **diciembre del mismo año**, realizamos un trabajo similar para el seminario online **“Antena de Innovación Educativa”**, un **espacio de reflexión y colaboración** en torno a la **Formación Dual**, ofreciendo una **plataforma para compartir experiencias y explorar modelos exitosos**. El encuentro fomentó el debate sobre el **estado actual de los másteres con Formación Dual en España**, tomando como **referencia** casos europeos como los de **Francia y Alemania**, con un enfoque especial en Galicia.

El **objetivo** fue **identificar retos, oportunidades y pasos necesarios** para avanzar hacia un **modelo**

**educativo más conectado con las demandas del entorno socioeconómico.**



Interreg



España – Portugal



## Seminario sobre o AECT Raia Seca Gerês–Xurés

(Evento final)

Centro Cultural Marcos Valcárcel  
Rúa do Progreso, 30 (32003 - Ourense)

29.11.2024  
Ourense





Nuestro objetivo es contribuir al **crecimiento** de las **empresas y entidades** para las que trabajamos mediante el desarrollo de **marcas sólidas** que se puedan desplegar en **eventos impactantes, historias inmersivas e imágenes memorables**. Nuestro horizonte es constituirnos en un foco de **dinamización económica y cultural**, aportando nuestro grano de arena por un futuro en el que la creatividad sea el motor de desarrollo, accesible y valorada por todos.

Estos objetivos, que guían nuestras aspiraciones últimas como empresa, se asientan sobre tres ejes:

- » **Adaptación al nuevo contexto:** la **transformación digital** alumbrará un mundo donde el acceso a un **conocimiento estructurado** y la promoción del propio **patrimonio cultural** son valiosos activos para destacar en el coro de voces global.
- » **Creatividad e innovación:** para nosotros la **innovación** no está tanto en las **tecnologías** utilizadas, sino en el **uso** de estas para hacer más nítida y persistente la visión que queremos comunicar.
- » **Sostenibilidad:** entendemos el mundo digital como un avance hacia una **economía desmaterializada**, donde los soportes tradicionales irán dando paso a contenedores virtuales y los desplazamientos físicos y el consumo de recursos se verá reducido gracias a la extensión y mejora de las telecomunicaciones.



La creación de una **imagen** nos sirve a menudo para comprender la **esencia** de un proyecto o idea, y esto es algo que en **La Décima Planta** usamos también a nivel interno. En nuestra forma de trabajar, solemos empezar con una **inspiración**, a veces una idea fugaz, algo que nos encaja o nos resuena, y sentimos la necesidad de plasmarlo en una estampa visual que luego ir desglosando en narrativas, objetivos y argumentos, pero, como sucede en el caso del arte, las raíces de esa inspiración son insondables. Así, comenzamos a trabajar desde las **sensaciones**, la **emoción** que queremos transmitir, el **lugar** al que, de forma real o figurada, queremos llevar a nuestro público. Esto pasa necesariamente por un trabajo de **diseño gráfico, ilustración, retoque fotográfico, maquetación de textos e imágenes...** en el que a lo largo de 10 años de trabajo conjunto hemos ido integrando la inspiración y el debate abierto de ideas con la organización de un **flujo de trabajo estricto y sujeto a un calendario**. En todo caso, el cuidado por un **diseño bien hecho** sigue siendo uno de los pilares de **nuestra identidad de marca**. A fin de cuentas, todo suele empezar con una imagen.. y una vez realizado un evento y transformada su energía en el entorno, en forma de intercambios, conocimiento, networking y mensajes... los **carteles, videos, fotografías y producciones editoriales** son lo único verdaderamente tangible que nos queda.





**Juan Rivas**

Dirección

Mi trayectoria se define por el **compromiso** con la **cultura**, la **innovación** y la **creatividad**. Graduado en **Comunicación**, con postgrados en **Gestión Cultural** y **Derechos de Autor**, y especialista en **Industrias Culturales y Creativas**, he compaginado mi labor como **músico y compositor** con casi dos décadas de experiencia en gestión cultural, **producción de eventos**, comunicación y **marketing**.

He trabajado en proyectos con el **Ministerio de Cultura**, la **Xunta de Galicia**, **Diputaciones de Ourense y Pontevedra**, y concellos como **Vigo y Nigrán**, además de colaborar con **PRISA Radio**, **SGAE**, **EMI**, **WEA Chappell**, **PolyGram**, **Mahou** o **Estrella Galicia**. En 2014 fui nombrado **Presidente del Consejo Territorial de SGAE en Galicia** y tres años más tarde, **Patrono de la Fundación SGAE**, participando en la gestión de recursos estratégicos para la formación y promoción de creadores hasta 2020.

Desde 2015, como Director de **La Décima Planta**, he impulsado varios **festivales de música y eventos** para la promoción de las **Industrias Creativas y Culturales** en Galicia, así como diversos **foros** relacionados con la **innovación** y la **tecnología**. En los últimos años he compaginado esta labor con la dirección de **Vigsonico** y la participación en varios **proyectos europeos**.



**Pablo Culebras**  
Área Creativa



**Rafa Freijanes**  
Área Técnica



**Carol Rivas**  
Área Administrativa



**Cristóbal Cudeiro**  
Área Comercial



**Martiño Toro**  
Jefe de Producción



**Belén Bobo**  
Área de nuevos negocios

**www.la10planta.com**  
*info@la10planta.com*

LA DÉCIMA PLANTA, S.L.  
B75928697  
Rúa Urzaiz, 36204 - Vigo (PONTEVEDRA)