

RESPUESTA ESCRITA A LA PREGUNTA FORMULADA POR EL DIPUTADO DEL GRUPO
PARLAMENTARIO POPULAR, D. RAMÓN MORENO BUSTOS

179/000072

16091

- **¿Qué proyectos ha llevado adelante durante el año 2016 el Laboratorio de RTVE.es?**

RTVE creó el *Laboratorio (Lab) de Innovación audiovisual* en el año 2011, un área de innovación audiovisual nacida con el propósito de explorar nuevas formas de narración en Internet. El laboratorio está integrado por un equipo multidisciplinar de redactores, realizadores, diseñadores y desarrolladores que comparten un mismo objetivo: aplicar la creatividad en la elaboración de los nuevos formatos interactivos para informar de una manera más rápida y atractiva.

El laboratorio de innovación RTVE pretende ofrecer enfoques creativos a soluciones audiovisuales, intentando comprender la realidad desde diferentes perspectivas. En el Laboratorio RTVE.es se pueden encontrar formatos de temas muy diversos. Se busca innovar, divertir e informar, ofreciendo al ciudadano un servicio público de calidad con el que, además, pueda sentirse protagonista. Así, en el laboratorio de RTVE.es, ofrecemos proyectos transmedia, realidad virtual, *webdocs*, redes sociales, periodismo inmersivo, reportajes interactivos, etc. En 2016 el laboratorio ha contado con una gran actividad, innovando tanto en nuevas narrativas como en nuevos soportes.

Este es el resumen de los proyectos creados durante el pasado año:

'Tu primer día en El Caso'

Un corto interactivo creado por el [Lab](#) y el departamento Transmedia de RTVE.es, que invita al usuario a sentirse como un periodista más en la redacción de 'El Caso'.

El corto ha sido galardonado con una medalla de bronce en los premios 'LovieAwards', los premios de Internet más prestigiosos en Europa. Véase lab.rtve.es/el-caso.

'Vive Río: Heroínas'

Una invitación a entrenar en 360° junto a algunas de las mejores deportistas españolas para los Juegos Olímpicos de Río. Una experiencia disponible en todos los *markets VR* y en nuestra *web* y *youtube*. (lab.rtve.es/rio-2016/vive-rio-vr).

En 2016, *The App Date* otorgó a RTVE el premio *VR Award* por impulsar las nuevas narrativas a través de la realidad virtual con proyectos como 'MALÚ 360', el VR de 'MinisterioTiempo', 'Vive Río: Heroínas' y el proyecto transmedia de teatro 'La cocina'.

'El trampolín'

El día a día de los *Juegos Olímpicos de Río 2016* se contó a través del especial 'El trampolín'. Juegos, preguntas y respuestas, análisis y mucho más, hizo que se convirtiera en uno de los contenidos más destacados del especial JJ00. (lab.rtve.es/rio-2016).

'37 edificios para soñar'

Coincidiendo con la Semana Internacional de la Arquitectura lanzamos, un proyecto interactivo donde se proponía un juego: ¿descubre dónde están algunos de los edificios más espectaculares del mundo!?: (lab.rtve.es/juego-dia-internacional-arquitectura).

Un interactivo reconocido como 'La *web* del día' por los *CSS Design Awards*.

'La cocina'

Un viaje teatral en 360 grados, en colaboración con el Centro Dramático Nacional y el INAEM, por la obra de Arnold Wesker con versión y dirección de Sergio Peris-Mencheta. Un proyecto transmedia del universo de 27 personajes en un restaurante del Londres de 1953. Una nueva experiencia de realidad virtual. (www.rtve.es/rtve/la-cocina).

'Factoría de Webdocs'

En una apuesta por el documental interactivo, el Lab pasó a coproducir proyectos transmedia que toman lo mejor del género documental y lo mejor de internet.

'Que tiemble el camino'

En colaboración con 'Documentos TV' se estrenó un documental lineal y otro interactivo de tal forma que el usuario se pone en la piel de un enfermo de párkinson: (www.rtve.es/parkinson). Se ha realizado en colaboración con *Barret Filmsy* contando con la experiencia de la Federación Española de Párkinson.

'Sexo, maracas y chihuahuas'

Descubre quién es Xavier Cugat, el polifacético artista catalán que enamoró a Hollywood. Desarrollado en colaboración con Minimal Films, aborda la vida del músico catalán: (lab.rtve.es/webdocs/xavier-cugat).

'Los Alcántara, testigos de la historia de España'

Coincidiendo con el capítulo 300 de la serie 'Cuéntame cómo pasó', se presentó un vídeo interactivo que repasa algunos de los acontecimientos históricos que ha vivido esta familia.

Corporación
Radiotelevisión Española

Permite navegar escogiendo al comienzo qué tipo de hechos interesan más al usuario: políticos, sociales o deportivos. Si el usuario lo prefiere, puede ver varios de los viajes de la familia por el mundo.

'Radar #Goya2016'

Los Premios *Goya 2016* se pudieron vivir en directo también desde las redes sociales a través de *radar social*, que rastreaba los *hashtags* y una selección de usuarios de Twitter e Instagram: (lab.rtve.es/los-goya/radar).

'Refugiados en España: en el limbo del asilo'

Un interactivo para acercarnos a la vida de los refugiados que han llegado a España huyendo del conflicto en Siria. Tomar la decisión, abandonar lo conocido, reagrupar a la familia y enfrentarse al asilo. Así es huir de la guerra y empezar de cero: (lab.rtve.es/crisis-refugiados).

'Champions Replay: marca tú los goles de la final'

Permitía revivir los mejores momentos de la final de la 'Champions League' de Milán entre Atlético y Real Madrid: (lab.rtve.es/goles-final-champions/final/).

'Generation What?'

Proyecto pionero de las televisiones europeas para conseguir hacer una completa radiografía de los "*millennials*". El objetivo fue conocer mejor una generación cada vez más alejada de la televisión convencional a través de una macroencuesta de 149 preguntas destinada a jóvenes de entre 16 y 34 años y en la que aún se puede participar: (generation-what.rtve.es).

'¡Tienes que verlo!'

Cada lunes el equipo del Lab de RTVE.es resume lo mejor de la semana en Internet.

En Madrid, a 12 de abril de 2017

EL PRESIDENTE DE LA CORPORACIÓN RTVE

José Antonio Sánchez Domínguez