

Convocatoria al IX Congreso Internacional De Tecnologías y Contenidos Multimedia



Informática
XVIII CONVENCIÓN Y FERIA INTERNACIONAL
18TH INTERNATIONAL CONVENTION AND FAIR **2020**

**POR LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL
FOR DIGITAL TRANSFORMATION**

La Habana, Cuba, del 16 al 20 de marzo ▪ Havana, Cuba, march 16th to 20th

IX CONGRESO INTERNACIONAL DE TECNOLOGÍAS Y CONTENIDOS MULTIMEDIA
9TH INTERNATIONAL CONGRESS ON TECHNOLOGY AND MULTIMEDIA

www.informaticahabana.cu

El comité organizador del IX Congreso Internacional de Tecnologías y Contenidos Multimedia presidido por CITMATEL (Empresa de Tecnologías de la Información y Servicios Telemáticos Avanzados), le invita a participar en este evento que se desarrollará en el marco de la XVIII Convención y Feria Internacional Informática 2020, a celebrarse del 16 al 20 de marzo, en el Palacio de Convenciones de La Habana, Cuba.

Por la transformación digital, será el lema central que promoverá la Convención, el cual responde a la aplicación de capacidades digitales a procesos y productos con el objetivo de satisfacer las necesidades de la sociedad.

El programa científico se desarrollará a través de conferencias centrales, paneles, mesas redondas y ponencias presenciales y virtuales.

Las temáticas a debatir serán:

1. Multimedia y transmedia

- Contenidos, tecnologías, herramientas y plataformas de desarrollo multimediales y transmediales.
- El fenómeno audiovisual en la actualidad. Aplicaciones multimediales interactivas. Creatividad e interactividad.
- Experiencias en el desarrollo de e-books y audiolibros.

Tendencias derivadas de la convergencia tecnológica aplicada al entorno multimedia.

- La evolución tecnológica y la transformación de la imagen y diseño. Servicios audiovisuales innovadores. Normas, estándares y metodologías de desarrollo.

- Arte y diseño digital. Normas, estándares y herramientas para la animación, edición, fotografía, video y sonido digital.

- Uso de herramientas de código abierto en el desarrollo de aplicaciones multimediales.

- Experiencias en el desarrollo de e-books y audiolibros.

Tendencias derivadas de la convergencia tecnológica aplicada al entorno multimedia.

- Seguridad en los soportes y contenidos digitales.

- Experiencia en el desarrollo de videojuegos

- Productos y experiencias relacionadas con el control energético y la conservación del medio ambiente

- Imágenes 3D, Realidad virtual, Realidad aumentada

2. Tecnologías, plataformas de desarrollo, aplicaciones y redes

- Redes científicas y académicas. Web semántica.

- Espacios virtuales colaborativos. Usabilidad.

- Arquitectura de la información.

- Optimización en motores de búsqueda.

- Normas, tecnologías y herramientas para el desarrollo de sitios

Web.

- Conservación de la información, repositorios temáticos e institucionales.

- Bibliotecas virtuales.

- Bases de datos.

- Sistemas de gestión de contenidos.

- Protocolos, normas y estándares. Seguridad en las aplicaciones

Web y de redes informáticas



3. Nuevos modelos de negocios en la era digital

- Infraestructuras y plataformas para comercio electrónico y negocios por Internet.

- Carros de compras.
- Marketplaces. o M-commerce. o Seo.
- Búsquedas.

- Inteligencia Artificial, Análisis Predictivo y Búsqueda por Voz.

- Búsqueda por voz nuevo retos para el SEO.
- [Machine learning.](#)
- Big data.
- Análisis predictivos y marketing digital.

- Optimización, experiencia de usuario, medios de pago, entregas y suscripciones.

- Hogares inteligentes, tarjetas sin contacto, dispositivos portátiles y realidad aumentada: transacciones sin efectivo en el futuro.
- Pagos desde el móvil utilizando aplicaciones confiables.
- Contenidos dinámicos: contenido del sitio web, basado completamente en lo que el visitante primero busca en la página de inicio.
- Modalidad de negocios con suscripciones.
- Flexibilidad en las entregas: en unas horas, el mismo día o dentro de un plazo que puede variar según el caso.

- Experiencias de negocios en redes sociales y comercio social.

Comunicación y publicidad interactiva.

- Marketing digital a través de Facebook, Instagram y otras redes sociales.
- Integración de las plataformas de redes sociales y las plataformas de comercio electrónico: comprar desde las redes sociales.
- Chat en vivo computarizado respondiendo preguntas, ofreciendo recomendaciones de productos y descuentos, y resolviendo consultas y quejas de los clientes.

- Gobierno Electrónico y Comercio Electrónico.

- Gobierno electrónico, servicios públicos y formas de pagos.
- Aplicaciones del comercio electrónico



Idioma oficial
Español-inglés

Perfil de los participantes

Profesionales, docentes, investigadores, estudiantes e instituciones vinculadas a la información, la comunicación y la cultura en general.

Las pautas de redacción de los trabajos pueden ser consultadas en:

<http://www.informaticahabana.cu/es/normas>

Fechas importantes

- Envío de ponencias - hasta el 18 de octubre del 2019
- Notificación de aceptación de la ponencia – 23 de noviembre del 2019
- Envío final del trabajo corregido (en caso de que sea necesaria alguna corrección) para su publicación – hasta el 13 de diciembre del 2019

Aspiramos a fomentar el intercambio de experiencias, conocimientos, habilidades, innovaciones tecnológicas y competencias profesionales; generar un espacio de debate, reflexión, coordinación y buenas prácticas, así como fortalecer el intercambio y la colaboración entre instituciones nacionales e internacionales.

Los interesados en participar pueden contactar a través de:

congresomultimedia@citmatel.cu

Teléfono: 72069384

Le esperamos,

MSc. Isabel Daudinot Founier

Presidenta del Comité Científico del

IX Congreso Internacional de Tecnologías y Contenidos Multimedia

Teléfono: (537) 2069384

Móvil: 52148325

[Http://twitter.com/CongresoCu](http://twitter.com/CongresoCu) <https://www.facebook.com/CongresMultimediaCuba/>

