CRTIC

CENTRO PARA LA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA EN INDUSTRIAS CREATIVAS

MEMORIA 2025







CRTIC





Proceso creativo de Luz, una niña-avatar. intervención tecnocreativa para COPEC.

PRESENTACIÓN

El Centro para la Revolución Tecnológica en Industrias Creativas, CRTIC, es un proyecto público-privado que busca posicionar a Chile como un referente en innovación tecnocreativa. Nuestro objetivo principal es integrar tecnologías disruptivas y creatividad para fortalecer el ecosistema creativo del país, generando valor a nivel local e internacional.

En el CRTIC lideramos la innovación tecnocreativa y desde su inicio en 2019, nos hemos enfocado en fortalecer la infraestructura tecnológica, el capital humano avanzado y las alianzas estratégicas, que nos han permitido articular el ecosistema tecnocreativo nacional.

Desde Chile, queremos revolucionar el mundo de la tecnocreatividad, por medio de nuestras sedes en Santiago, Temuco y Pucón. Sabemos que la tecnocreatividad es nuestra principal aliada para seguir evolucionando como humanidad.

Nuestro propósito es aprovechar las oportunidades que ofrecen las tecnologías disruptivas como aliadas de la creatividad, fortaleciendo al ecosistema creativo para agregar valor al país.

En **CRTIC** tenemos el corazón en la cultura y las industrias creativas y buscamos impactar a otros sectores productivos como la salud, la educación, la agricultura y la minería.

Movemos a la nueva industria, fortaleciendo el ecosistema creativo y con ello, avanzar hacia una sociedad más desarrollada, competitiva y productiva.

AÑO 2025

Para 2025, en CRTIC nos propusimos cuatro metas: **la internacionalización, el fortalecimiento de la sostenibilidad financiera, la incorporación de la IA en los programas de formación para el capital humano avanzado y la consolidación de CRTIC Sur como referente tecnocreativo y articulador de la macrozona Sur.**



Equipo CRTIC Sur junto a las creadoras del videojuego Forgotten.





Claudio Lara y Javiera Palominos, equipo CRTIC en terreno.





Paola Olea con alumnos de Touch Disigner en CRTIC Lab SUR.

La ruta de internacionalización se inauguró con un hito inédito en Chile: la realización de la primera exposición tecnocreativa fuera del país. "Chile's Techno-Creative Landscape" fue el resultado de la colaboración entre el CRTIC y el BID, y destacó la intersección del arte, la tecnología y la sostenibilidad. La exhibición se presentó en la sala de artes del BID en Washington, EE. UU., en paralelo a la Reunión Anual del Banco en Chile. Participaron siete artistas nacionales, todos/as vinculados al CRTIC, quienes exploraron diversas tecnologías y propuestas artísticas, como realidad virtual, inteligencia artificial, instalaciones digitales, videoarte y nuevas narrativas audiovisuales. Con estas obras, se resaltó el carácter disruptivo e innovador del talento local, en sintonía con las tendencias globales, promoviendo a Chile como un espacio de experimentación y liderazgo en lo digital y creativo.

Otro aspecto relevante del 2025, fue la exploración intensiva en herramientas creativas e inteligencia artificial generativa. Frente al "hype" de la IA y sobre todo, como respuesta a las necesidades de adopción tecnológica del sector creativo con esta gran disrupción tecnológica, se crearon varios programas de formación con IA para satisfacer las altas necesidades del sector; por ejemplo, creación de música con IA y producción audiovisual con IA.

Por su parte, la gestión de CRTIC Sur fue esencial para la declaración de la tecnocreatividad como parte de la Estrategia de Desarrollo Regional de La Araucanía; permitiendo la articulación política de iniciativas que buscarán constituir un hub de innovación en la cuenca del Villarrica.

Por último, otro logro importante del año, fue el perfeccionamiento del programa de residencias tecnocreativas CRTIC Lab, el cual permitió a través de un programa que por primera vez tuvo un costo para sus beneficiarios, el prototipado de 10 proyectos tecnocreativos nacionales.

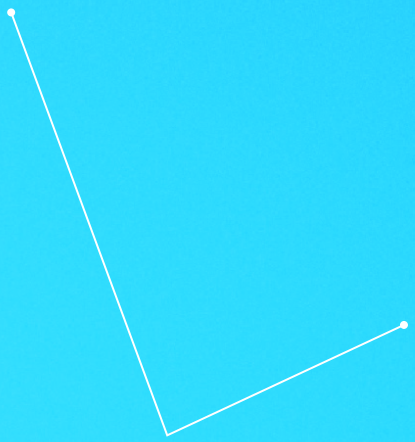


Exposición tecnocreativa Chile's Techno-Creative Landscape en Galería ArtLAC, BID, Washington.

NUESTRAS CIFRAS

ORGANIZAMOS

12 WORKSHOP | 3 CHARLAS



ORGANIZAMOS

17 MASTERCLASS | 3 PANELES

FORMAMOS A MÁS DE **390 PERSONAS**

Y CON MÁS DE
860 HORAS DE
CAPACITACIÓN

PARTICIPAMOS EN MÁS DE 25 ACTIVIDADES

DEL
ECOSISTEMA

EL 2025 LLEGAMOS A MÁS DE 4.500 PERSONAS

A TRAVÉS DE
ACTIVIDADES
Y ALIANZAS





Exposición tecnocreativa Chile's Techno-Creative Landscape en Galería ArtLAC, BID, Washington.

CENTRO PARA LA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA EN INDUSTRIAS CREATIVAS

DIRECTORIO CRTIC

ALFREDO ALONSO
Presidente

CARLOS RODRÍGUEZ
Tesorero

ALEJANDRA MARTÍ
Secretaria

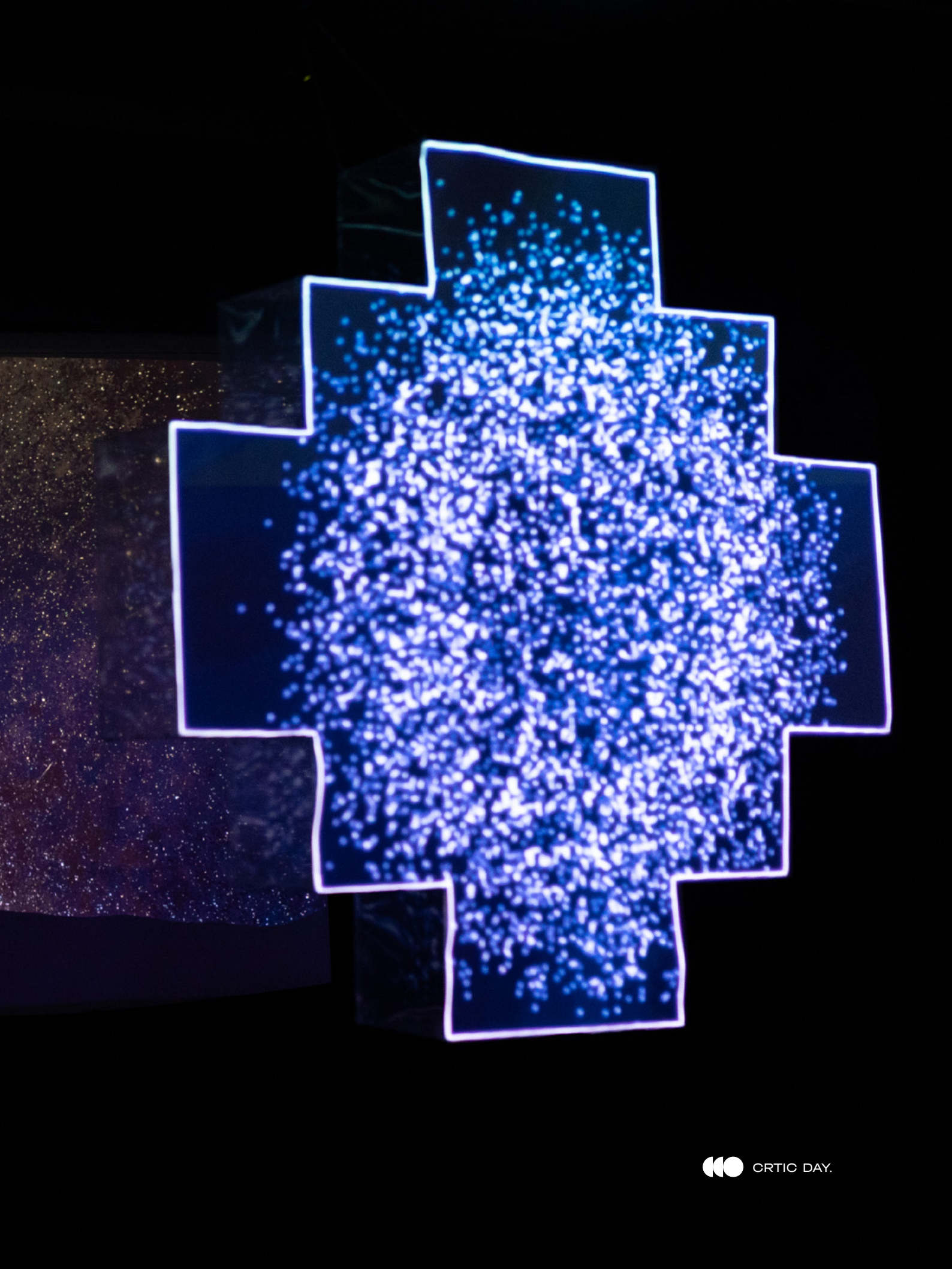
MAXIMILIANO SANTA CRUZ
Director

MARÍA ELBA CHAHUÁN
Directora

NAYAT SÁNCHEZ-PI
Directora

JORGE CAREY
Director




CRTIC DAY.

CENTRO PARA LA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA EN INDUSTRIAS CREATIVAS

EQUIPO 2025

DIRECTORA EJECUTIVA
Isidora Cabezón

JEFE DE ADMINISTRACIÓN FINANZAS
Manuel Castillo

ANALISTA DE CONTROL DE GESTIÓN
Constanza Marzán

JEFA DE COMUNICACIONES
Marcela Piña

ENCARGADA REDES SOCIALES
Camila Mohor

JEFE DE FORMACIÓN
Pablo Christiny

COORDINADORA ACADÉMICA Y DISEÑADORA INSTRUCCIONAL
Pamela Chovan

ENCARGADA DE COMUNIDAD
Antea Saavedra

JEFE DE TECNOLOGÍA
Alejandro Gandarillas

ESPECIALISTA EN SONIDO Y TECNOLOGÍAS
Javiera Palominos

JEFE DE EMPRENDIMIENTOS Y GESTIÓN DE PROYECTOS
Esteban Ruiz-Tagle

COORDINADORA DE EMPRENDIMIENTOS Y GESTIÓN DE PROYECTOS
Paola Castelvecchio

ENCARGADO TERRITORIAL CRTIC LAB SUR
Gonzalo Aguilar

ENCARGADO DE LABORATORIO Y EQUIPAMIENTO TECNOLÓGICO CRTIC LAB SUR
Claudio Lara



Team Creativo, CRTIC.


CRTIC
2025

PALABRAS DIRECTORA EJECUTIVA

ISIDORA CABEZÓN PAPIC



CONSOLIDACIÓN Y EXPANSIÓN DEL ECOSISTEMA TECNOCREATIVO CHILENO

Desde nuestros orígenes en 2019, desde CRTIC nos propusimos posicionar a Chile como un referente en industrias creativas y tecnológicas a través de la investigación, el desarrollo y la innovación (I+D+i). Misión nada fácil, considerando que estamos construyendo una alianza público-privada inédita, donde si bien existen muchos referentes, no hay modelos "replicables" ni en Chile ni en el extranjero.

Tras años marcados por la instalación de infraestructura de vanguardia, la creación de alianzas estratégicas y la superación de desafíos globales, **el año 2025 representó la culminación de un proceso de maduración que ha transformado la "tecnocreatividad" de un concepto emergente, a un motor incipiente de desarrollo cultural y económico para el país.** Ejemplo de ello es que cuando dábamos nuestros primeros pasos, uno de los grandes desafíos era precisamente explicar e instalar que era "la tecnocreatividad"... concepto nuevo y desconocido.

Hoy podemos ver con orgullo que el concepto "tecnocreativo" ha sido adoptado por todo un ecosistema vinculado a las industrias creativas y la tecnología, encontrando líneas de concursos públicos con foco "en tecnocreatividad", programas privados "tecnocreativos" y medios de comunicación que se preguntan por el futuro de la "tecnocreatividad". Sin lugar a dudas, un logro que nos llena de satisfacción. Para construir una realidad, sabemos lo necesario que es construir un lenguaje.

El 2025 fue un año de transformaciones profundas en la composición de nuestra comunidad. Por primera vez en la historia del centro, hemos alcanzado hitos de equidad y descentralización sin precedentes:

Logramos invertir la brecha histórica de participación, formando a 275 mujeres y 260 hombres. Este avance se complementó con la realización de la Primera Encuesta de Mujeres Tecnocreativas, un estudio inédito que nos permitió visibilizar las brechas

estructurales que enfrentan las mujeres en la intersección de las áreas HACS (Humanidades, Artes y Ciencias Sociales) y STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas).

Asimismo, **nuestra presencia se extendió a todas las regiones de Chile.** En una cifra histórica, los alumnos de regiones (249) superaron a los de la Región Metropolitana (215), demostrando el impacto territorial del centro.

Además, fortalecimos nuestro modelo de negocios mediante servicios captados por empresas como COPEC y una alianza internacional estratégica con la CAF y Meta. Esta última permitió implementar programas de formación en IA y marketing para emprendimientos en Chile, Colombia y Uruguay, posicionando al CRTIC como un referente latinoamericano.

Con un equipo de profesionales apasionados por la innovación y la creatividad, con alto nivel de compromiso y calidad humana, podemos decir con orgullo que el CRTIC no solo ha construido una "casa tecnocreativa" sólida, sino que hemos logrado que este ecosistema sea hoy un agente activo en la economía del país. Un ejemplo de ello, fue el exitoso Pabellón Tecnocreativo que lideramos en la mayor fiesta del emprendimiento nacional -ETM- con un espacio que durante 3 días, activó y visibilizó una oferta de pymes tecnocreativas, generó espacios de discusión y reflexión en torno a la tecnocreatividad y exploró nuevos lenguajes con un standup comedy de una actriz y su avatar.

Con el respaldo de hitos previos como el Premio Avonni 2024, cerramos el 2025 consolidando a la creatividad como la llave maestra para enfrentar los desafíos de la super-tecnologización y con la convicción de que la colaboración es lo que nos permitirá crecer como país.



Isidora Cabezon Papic,
Directora Ejecutiva CRTIC.



Equipo ETM Day.


EtMday
Emprende tu Mente
2025

FORMACIÓN Y DESARROLLO DE TALENTO 2025



Durante 2025, el área de formación de CRTIC dio un paso estratégico hacia la consolidación de un modelo formativo especializado y alineado con las trayectorias reales de las y los participantes de nuestro ecosistema. A partir del análisis de los resultados del proceso formativo 2024 —en particular, los indicadores de avance y deserción— identificamos la necesidad de diseñar rutas formativas capaces de responder a los distintos niveles de conocimiento, intereses profesionales y proyecciones laborales de nuestros estudiantes.

Como respuesta a este diagnóstico, desarrollamos una ruta formativa en Unreal Engine, pensada para acompañar progresivamente a perfiles diversos: personas que se inician en la herramienta, especialistas en animación, profesionales del ámbito audiovisual, desarrolladores de videojuegos, perfiles orientados a la visualización virtual interactiva y docentes interesados en integrar estas tecnologías en contextos educativos. Esta estructura permitió ofrecer trayectorias más claras, reducir barreras de entrada y favorecer la continuidad formativa, fortaleciendo el vínculo entre aprendizaje, especialización y empleabilidad.

En paralelo, durante 2025 incorporamos de manera sistemática la IA generativa aplicada a las industrias creativas, entendida no solo como una herramienta técnica, sino como un nuevo lenguaje creativo y productivo. Este proceso se inició con el testeo de un workshop piloto de IA aplicada al audiovisual, desarrollado en conjunto con Chilecreativo, el cual permitió validar contenidos, metodologías y niveles de adopción. A partir de esta experiencia, implementamos posteriormente un curso

especializado de IA generativa para la industria audiovisual, profundizando en flujos de trabajo, experimentación creativa y criterios éticos de uso.

Adicionalmente, ampliamos la integración de IA hacia el ámbito sonoro y musical, desarrollando un curso de IA generativa para creación musical con masterización en Dolby Atmos, incorporando como valor agregado la formación en estándares de audio inmersivo y profesional, fortaleciendo competencias avanzadas en música, sonido y nuevas tecnologías.

Finalmente, durante 2025 se desarrolló el programa formativo en marketing digital, ejecutado por CRTIC a solicitud del Banco de Desarrollo de América Latina y el Caribe (CAF) y META. Este programa incorporó el uso de herramientas de Meta AI en sus procesos formativos y tuvo un alcance regional, implementándose en Chile, Colombia y Uruguay. Para su correcta ejecución, se llevó a cabo previamente el programa Train the Trainers, orientado a la formación de instructores certificados por META, en conjunto con un instructor chileno especialista en marketing digital.



Pablo Christiny, Jefe de Formación CRTIC en Ceremonia Santiago Academia de Marketing Digital con Meta IA, realizada en alianza con META y CAF.



Ceremonia Santiago Academia de Marketing Digital con Meta IA, realizada en alianza con META y CAF.


CRTIC
2025







Ceremonia Academia de Marketing Digital con Meta IA en Montevideo (Uruguay), Bogotá (Colombia) y Pucón (Chile), realizada en alianza con META y CAF.

PROGRAMAS FORMATIVOS IMPARTIDOS DURANTE 2025

- → Unreal Engine Generalista
- → Unreal Engine Animación
- → Unreal Engine Videojuegos
- → Unreal Engine Visualización Virtual Interactiva
- → Unreal Engine para Docencia
- → Unreal Engine PRO Blueprints
- → IA Chile Creativo (workshop piloto)
- → IA generativa para la industria audiovisual
- → IA generativa para creación musical y masterización en Dolby Atmos
- → Programa de Marketing Digital META-CAF para PYMEs
- → Marketing Digital META-CAF – Train the Trainers
- → Workshop TouchDesigner (CRTIC Sur – Pucón)

Esta oferta refleja la evolución de CRTIC hacia un modelo formativo basado en rutas, especialización progresiva e integración de tecnologías emergentes, reforzando nuestro rol como articuladores de talento, innovación y desarrollo económico para las industrias creativas, tanto a nivel nacional como regional.

ESTE 2025 LOGRAMOS FORMAR A:

82 PERSONAS FORMADAS

EN **UNREAL ENGINE** Y ESPECIALIZA-CIONES

236 PERSONAS FORMADAS

EN **MARKETING DIGITAL** CON META IA

73 PERSONAS FORMADAS

EN **IA GENERATIVA** Y ESPECIALIZA-CIONES

391 ALUMNOS/AS CERTIFICADOS

1285 POSTULANTES EN 2025

862 HORAS DE CAPACITACIÓN

260 HOMBRES | **275** MUJERES

10 TOTAL NO BINARIO + OTRO

215 FORMADOS EN LA RM

249 FORMADOS EN REGIONES

Los profesionales formados en el CRTIC son versátiles y capaces de adaptarse a diversas industrias. Desde el diseño de campañas publicitarias hasta la creación de videojuegos, nuestros egresados aportan soluciones creativas e innovadoras, impulsando la transformación digital de las empresas.



"Lo aprendido en la Academia de Marketing Digital del CRTIC es muy valioso, porque aborda nuevas tendencias y tecnologías, especialmente el uso de inteligencia artificial aplicada a la creación de contenidos, tanto en texto como en video. Es un enfoque que queremos comenzar a implementar, y este programa fue fundamental para ponernos a prueba y comprender hacia dónde se están moviendo las estrategias digitales"

Paola Riquelme, coordinadora de medios digitales del Centro Cultural Gabriela Mistral, GAM.

“La Academia de Marketing digital con IA fue muy valiosa para nuestro trabajo, especialmente para fortalecer la gestión de Vitrina BAJ, la tienda que tenemos como institución. Nos permitió ordenar nuestra estrategia digital, definir objetivos más claros y planificar de mejor manera los desafíos del próximo año. Sin duda, todas las herramientas aprendidas nos sirven para potenciar nuestro trabajo”

Alex Troncoso, encargada de redes sociales de Balmaceda Arte Joven.





"El curso fue una buena oportunidad para enfrentar el desafío de trabajar con una nueva herramienta de desarrollo. A través del proyecto final pude explorar por mi cuenta, experimentar con Blueprints y aprender haciendo. Viniendo de mi experiencia principalmente en Unity y 2D, el proceso implicó adaptarme y definir bien el scope del proyecto. El resultado fue un pequeño juego del que me siento orgullosa y que me motiva a seguir aprendiendo Unreal Engine"

Paula Santamaría, diseñadora alumno en Unreal Engine, especialidad Blueprints.

“Llevo años investigando sobre el pasado minero de la tierra donde vivo, en ese tiempo acumulé valiosa información que me permitió publicar libros y una web; sin embargo, quería darle un nuevo enfoque. Participar de los cursos de Unreal Engine Generalista y Especialidad Videojuego del CRTIC me permitió conocer las herramientas y funcionalidades del programa necesarias para crear recursos que traigan al presente lugares y personas dignas de ser recordadas”

Diego Bugueño Salvo,
Historiador y alumno en Unreal Engine, especialidad Videojuegos.



PROYECTOS Y EMPRENDI-MIENTOS



La Unidad de Emprendimiento y Gestión de Proyectos es responsable de liderar, desarrollar y ejecutar iniciativas y proyectos vinculados al emprendimiento, la innovación y la gestión de proyectos en CRTIC. Su labor incluye promover procesos de prototipado, pilotaje y empaquetado de los proyectos incorporados, gestionando el portafolio con una visión comercial. Además, facilita la comunicación entre unidades, asegurando que las necesidades del mercado se reflejen en la agenda de transferencia, investigación tecnológica y formación, y promueve la ejecución de alianzas estratégicas para el desarrollo de los proyectos.

Este año logramos ejecutar valiosos proyectos que inyectaron gran dinamismo a la industria tecnocreativa en Chile.

CRTIC LAB 2025

A finales de 2024, convocamos de manera abierta a la presentación de proyectos de la industria creativa que incluyeran desafíos tecnológicos en áreas como arte digital, animación, computación creativa, instalaciones o experiencias inmersivas y XR, producción visual en tiempo real, captura de movimiento, volume capture o volvideo, video mapping, video projection, videojuegos, nuevos medios, realidad extendida (XR) —incluyendo realidad aumentada, virtual y mixta—, música y sonido inmersivo, entre otras disciplinas que puedan valorarse dentro del ámbito tecnocreativo y que presenten un reto tecnológico significativo.

De las 25 postulaciones recibidas, un comité evaluador seleccionó los 15 proyectos mejor calificados para ser parte del programa CRTIC LAB 2025. Los proyectos que finalizaron el proceso fueron 13.

CIFRAS CRTIC LAB 2025

5 MESES DE INNOVACIÓN Y COLABORACIÓN

INTERDISCIPLINARIA ENTRE CREATIVIDAD Y TECNOLOGÍA

+ DE 70 TECNOCREATIVOS/AS

6 WORKSHOPS

ORGANIZAMOS

12 MASTERCLASS Y PANELES DE CONVERSACIÓN

ORGANIZAMOS

CRTIC LAB

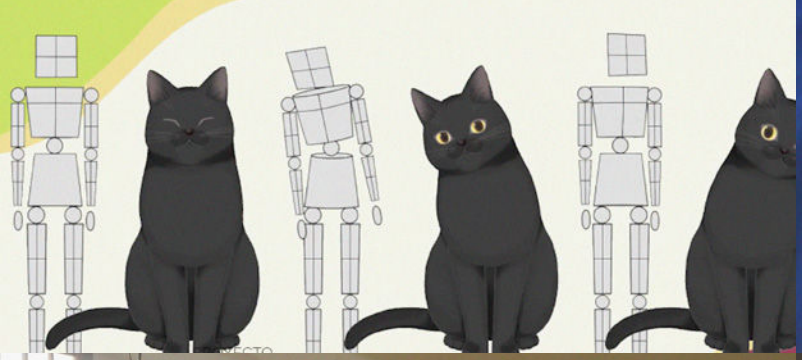

CRTIC
DAY
Por
CRTIC
LAB
100+



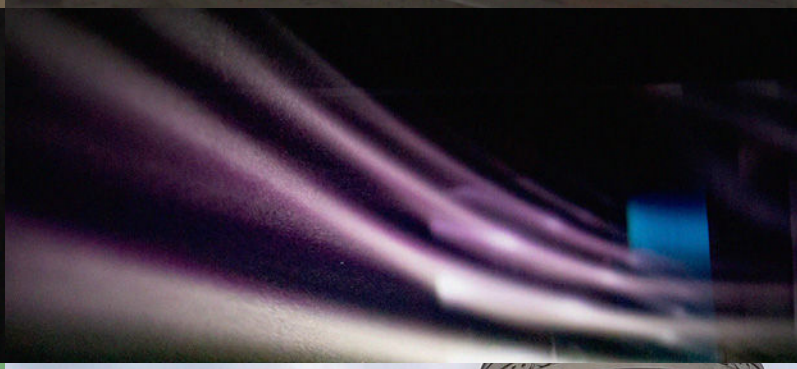
Paola Castelvecchio, Coordinadora de emprendimientos y gestión de proyectos CRTIC.

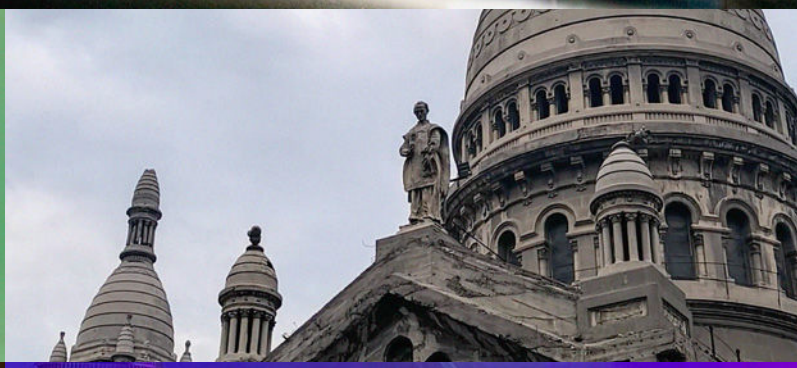
LOS PROYECTOS QUE FINALIZARON EL PROCESO FUERON:





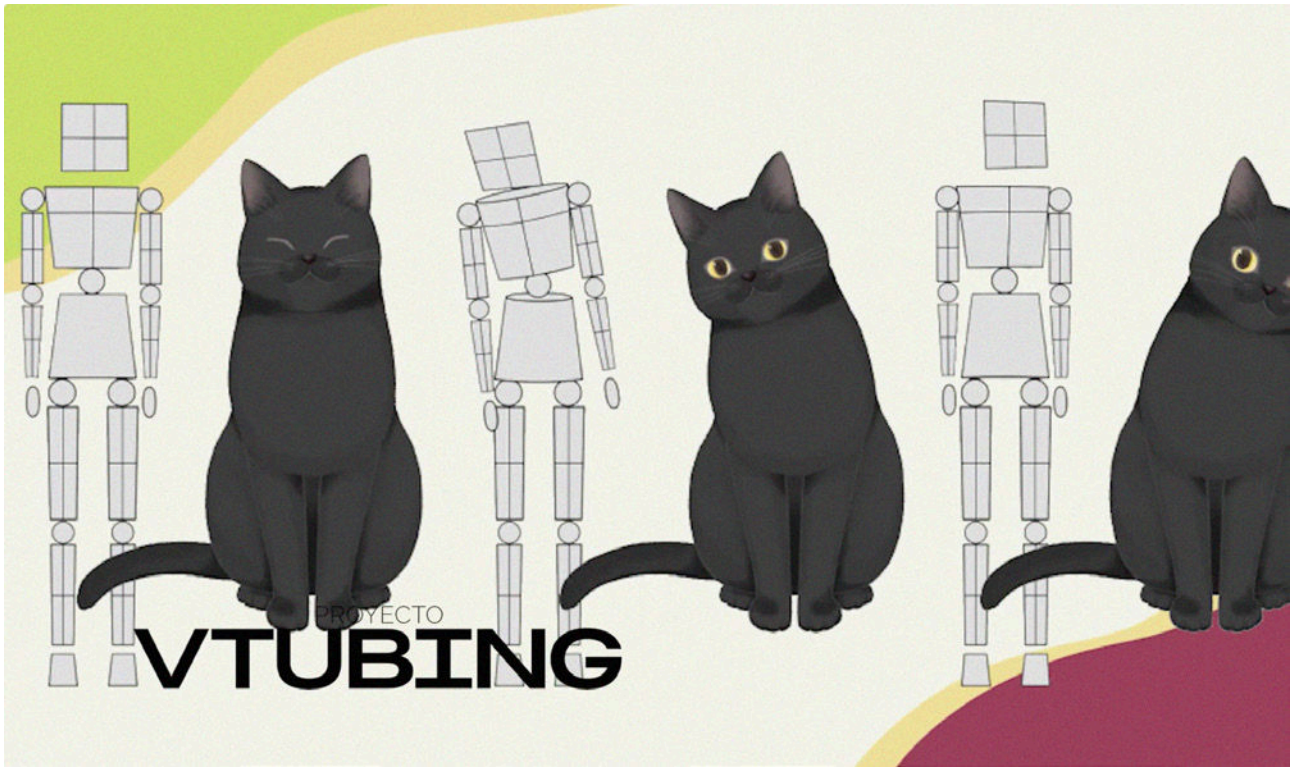










1.

Equipo
Silvith Tello, Sebastián Ignacio
Otárola Valencia, Mónica Ester
Navarro Corvalán, Constanza del
Pilar Fernández Encina

Título del proyecto
VTUBING

Disciplina
Gaming

Tecnología
Metahumans, MoCap, Live2d,
Cubism y Vtube Studio



2.

Equipo
Francisco Medina, Daniel Marabolí Bernales, Diego Silva Rochefort

Título del proyecto
CEREBRO

Disciplina
Teatro / Neurociencia

Tecnología
Physical Computing, Sistemas Interactivos y IA Generativa



3.

Equipo
Juan Pablo Arriagada, Erika Casas, Vittorio Farfán Barria, Camila Valenzuela, Frank Denis

Título del proyecto
CYDONIA

Disciplina
Cine

Tecnología
IA, VFX y Audio inmersivo



4.

Equipo
Alejandro Moreno, Karl Heinz Sateler Pineda, Vicente de la Cuadra, Pedro Rocca

Título del proyecto
SALÓN DE ACTOS

Disciplina
Artes Escénicas

Tecnología
IA generativa, Fotogrametría y MoCap



5.

Equipo
Bastián Díaz Orellana, Alejandro Martínez, Belén Rivera M.

Título del proyecto
VESTIR LO ETÉREO

Disciplina
Moda Digital

Tecnología
CLO/ Marvelous designer, Chaos Cloth y Realidad Aumentada



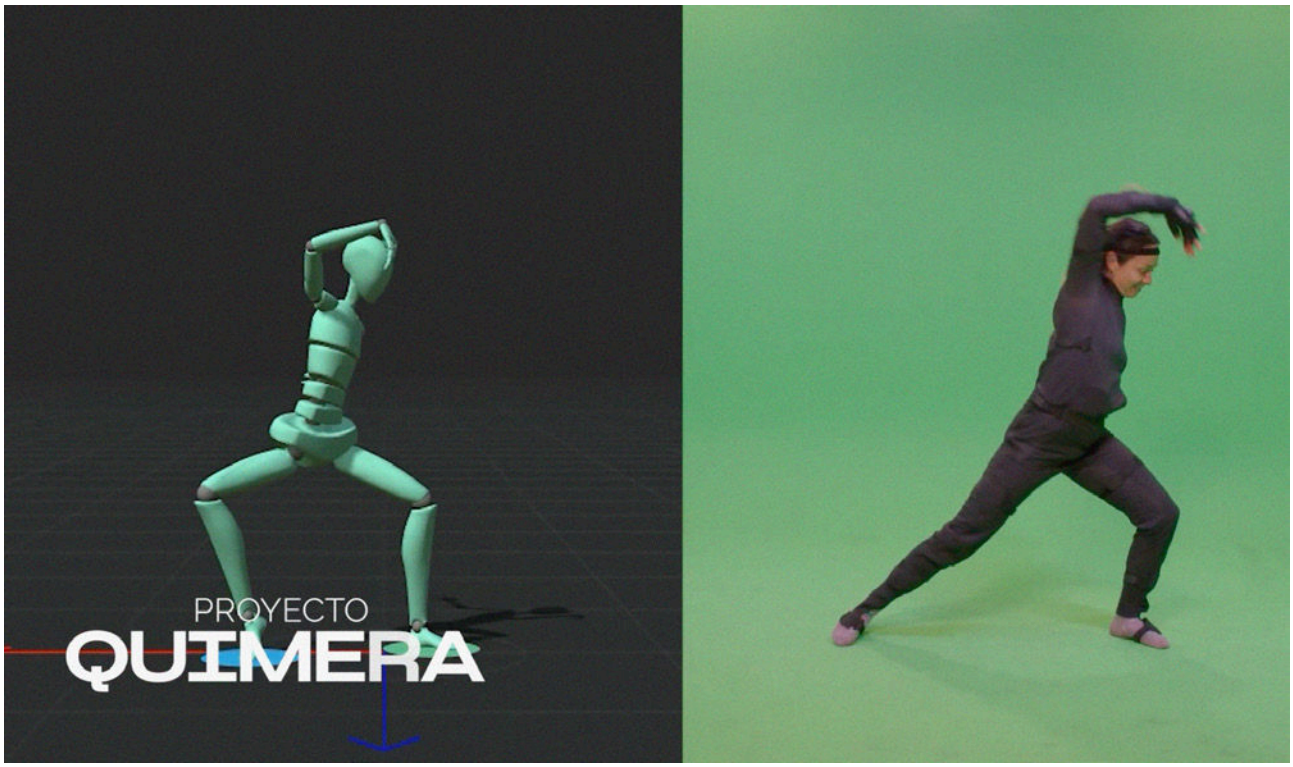
6.

Equipo
Juan Pablo Corvalán, Cristian González Gilberto, Cristian Canto, Camilo Ramírez, Alejandra Jani Muñoz

Título del proyecto
SISMO

Disciplina
Circo Teatro

Tecnología
TouchDesigner, MoCap y Physical Computing



7.

Equipo
Adrián González, Camila Vildósola Heap, José Figueroa Saldaña, Camilo Ramírez Molina

Título del proyecto
QUIMERA

Disciplina
Artes escénicas / Live Show – interactivo

Tecnología
Virtual Production, Realidad Aumentada, Physical Computing y MoCap



8.

Equipo
Giulio Di Giuseppe, José Figueroa, Ximena Vergara

Título del proyecto
SACRAMENTINOS 360º

Disciplina
Patrimonio

Tecnología
Fotogrametría, Videos 360° y Real Time



9.

Equipo
Vicente Atal, María Feuereisen, Ashle Ozuljevic Subaique

Título del proyecto
ORÁCULO

Disciplina
Performance

Tecnología
IA generativa, Physical Computing y Experiencia inmersiva



10.

Equipo
Gabriela War Guerra, Italo Huerta Farías, Valentina San Juan Standen, Razinne Docmac Larraín

Título del proyecto
VENUS ELP

Disciplina
Música y performance

Tecnología
Mapping, TouchDesigner y Physical Computing



11.

Equipo
Carla Redlich, Jean Didier, Juan Pablo Soto, Paulina Moreno

Título del proyecto
MEMORARE

Disciplina
Artes Escénicas / mediales

Tecnología
IA generativa, Metahumans y Physical Computing



12.

Equipo
Sebastián Maureira, Gustavo A. Pavez Molina, Isabel Fonseca Alomar, Consuelo Carreño Cisterna

Título del proyecto
COSMOS

Disciplina
Artes Escénicas

Tecnología
TouchDesigner, Sonido Inmersivo, MoCap y Mapping





Esteban Ruiz-Tagle, Jefe de Proyectos CRTIC.

Pamela Chovan, Coordinadora Académica y Diseñadora Instruccional CRTIC.





Javiera Palominos, Especialista en Sonido y Tecnologías CRTIC.

Alejandro Gandarillas, Jefe de Tecnología CRTIC.


Antea Saavedra, Coordinadora
de Comunidades CRTIC.



"En CRTIC Lab participamos con el proyecto Vtubing: de Chile al mundo, enfocado en la investigación y experimentación con avatares virtuales y captura de movimiento. Durante el proceso trabajamos con distintas tecnologías —trajes Rokoko, guantes, captura facial, realidad virtual y software 2D y 3D— y recibimos mentorías en pitch, derechos de autor y modelos de negocio. Gracias al CRTIC, contamos con la guía técnica y el soporte necesarios para sentar bases sólidas e impulsar el desarrollo del proyecto"

Silvith Tello, residente CRTIC Lab y representante del equipo Palta Sísmica.

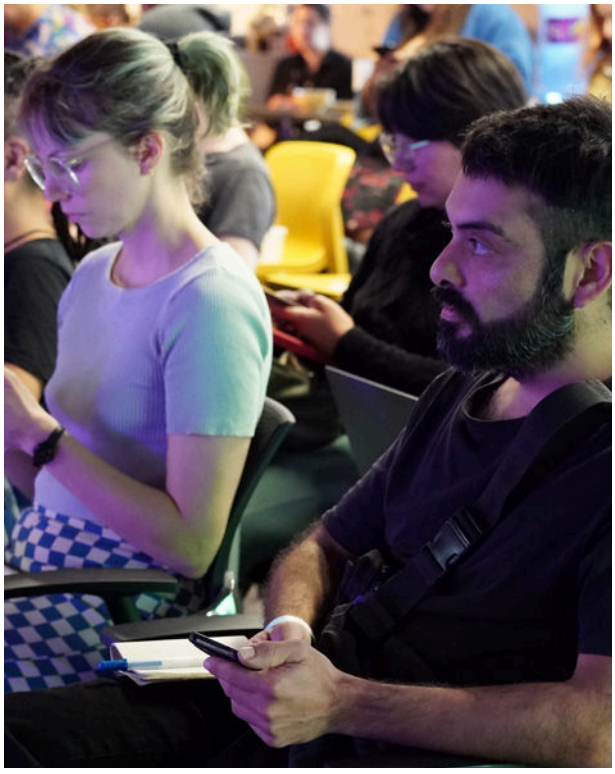
“Salón de Actos” es un proyecto de cinco actos que rescata teatros patrimoniales en desuso mediante nuevas tecnologías. Junto al CRTIC el año 2025 desarrollamos el acto dos y tres en el Teatro de Barquitos de Chañaral y el Teatro Andes de Potrerillos, creando gemelos virtuales, personajes digitales y una obra teatral virtual para cada espacio. El proyecto continúa en desarrollo. Agradezco al CRTIC por el apoyo y el impulso brindado durante este último año”

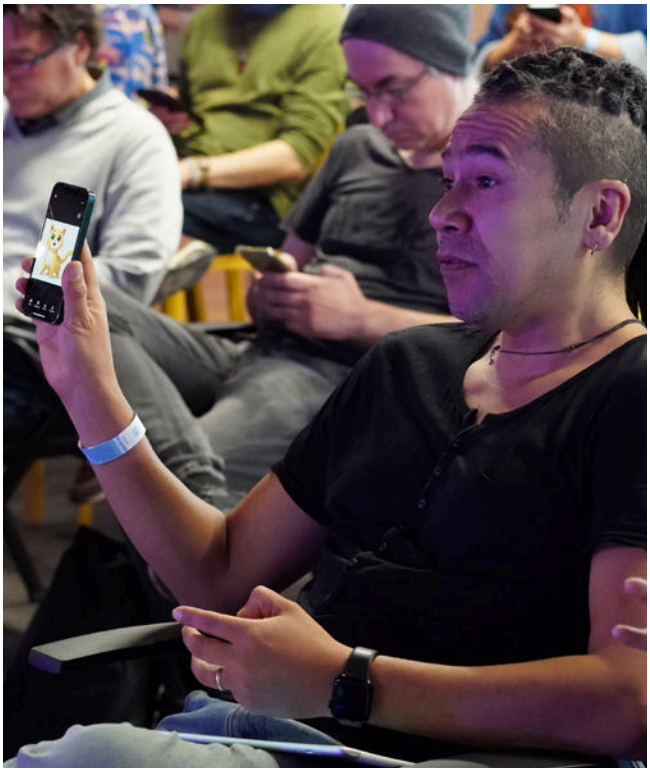
Alejandro Moreno, dramaturgo, director de Salón de actos y residente de CRTIC Lab.



“El trabajo colaborativo en CRTIC LAB, el apoyo de estudiantes de animación digital de la Universidad San Sebastián y el respaldo de la Universidad Diego Portales fueron claves para el desarrollo técnico y curatorial del proyecto Sacramentinos 360, demostrando cómo creatividad, tecnología y patrimonio pueden generar impacto cultural y comunitario”

Residentes CRTIC Lab, equipo Hai Labs.



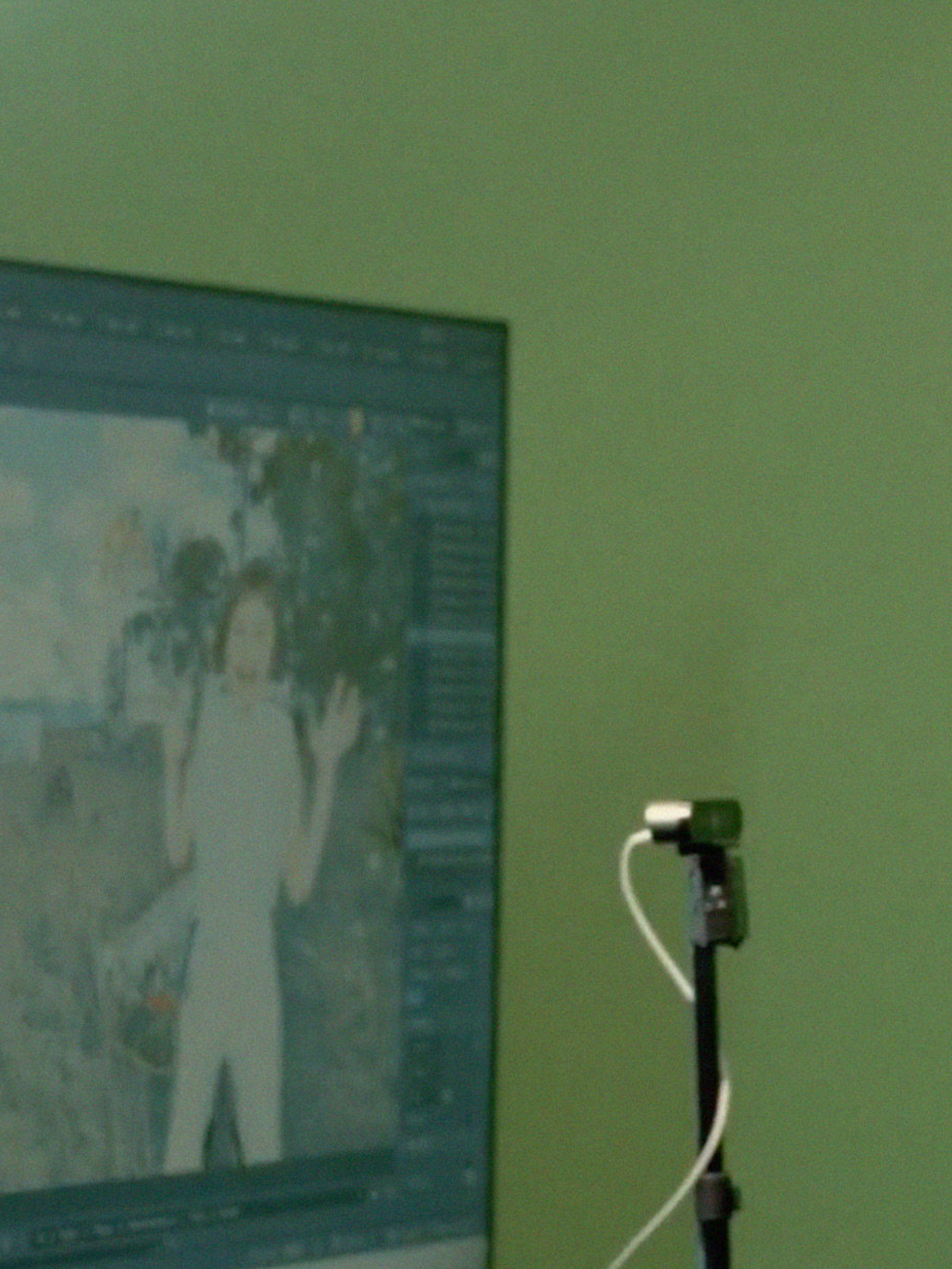








Evento CRTIC Lab.





Proceso creativo de Luz, una niña-avatar. intervención tecnocreativa para COPEC.

PROYECTOS DE ALTO IMPACTO

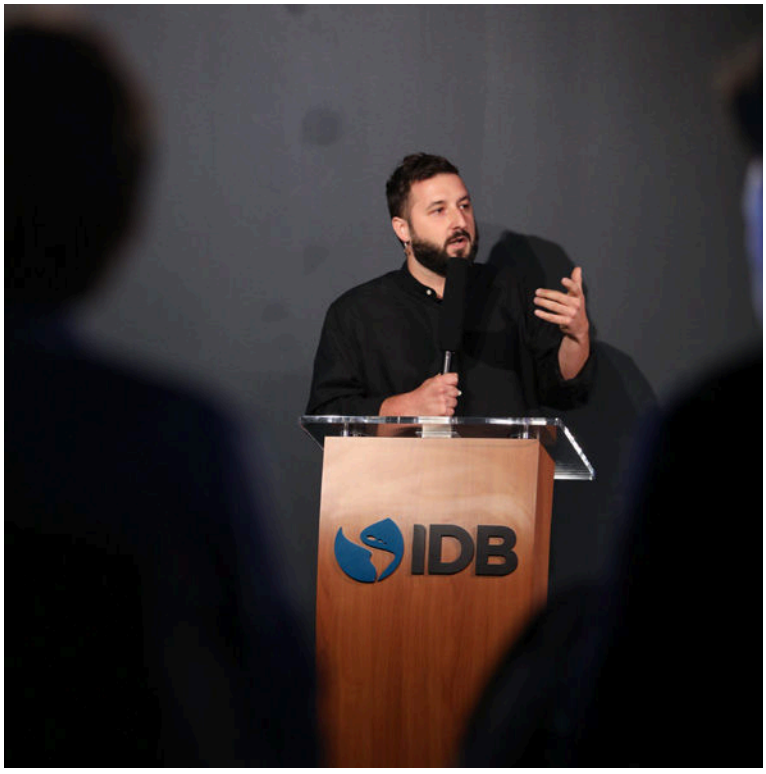
CENTRO PARA LA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA EN INDUSTRIAS CREATIVAS

EN MARZO REALIZAMOS LA EXPOSICIÓN CHILE PAISAJE TECNOCREATIVO EN WASHINGTON

Junto al Banco Interamericano de Desarrollo (BID) inauguramos la exposición de arte Chile paisaje tecnocreativo el 13 de marzo en la sede del banco en Washington.

La exposición reunió una serie de obras que, a través del uso de tecnologías emergentes, dialogaron con los paisajes naturales de Chile, evocando la riqueza de su biodiversidad y reflejando su compromiso con la innovación y la sostenibilidad. Participaron destacados creadores multidisciplinarios chilenos, como Rosa Angelini, Miguel Bolt, Vicente Manzano & Beltrán Lihn, Sergio Mora-Diaz, Alejandro Moreno, Pao Olea y Carla Redlich, cuyas instalaciones inmersivas y narrativas audiovisuales fusionaron arte y tecnología, invitando a los visitantes a explorar la diversidad del paisaje chileno.

Chile paisaje tecnocreativo estuvo abierta al público de forma gratuita desde el 14 de marzo hasta julio de 2025. Se pudo visitar de lunes a viernes, de 11:00 a. m. a 6:00 p. m.



Vicente Manzano, Alma Digital.







Lanzamiento Exposición tecnocreativa
Chile's Techno-Creative Landscape en
Galería ArtLAC, BID, Washington.

EN AGOSTO EJECUTAMOS UNA INTERVENCIÓN TECNOCREATIVA PARA COPEC

COPEC y el MIM nos invitaron a participar en la ceremonia de instalación de la primera piedra del que será el espacio inmersivo más grande de Latinoamérica, ubicado en el Museo Interactivo Mirador. La actividad reunió al expresidente Eduardo Frei, a Marta Larraechea, fundadora del MIM, y a la ex primera dama y expresidenta de la Fundación Tiempos Nuevos, Cecilia Morel.

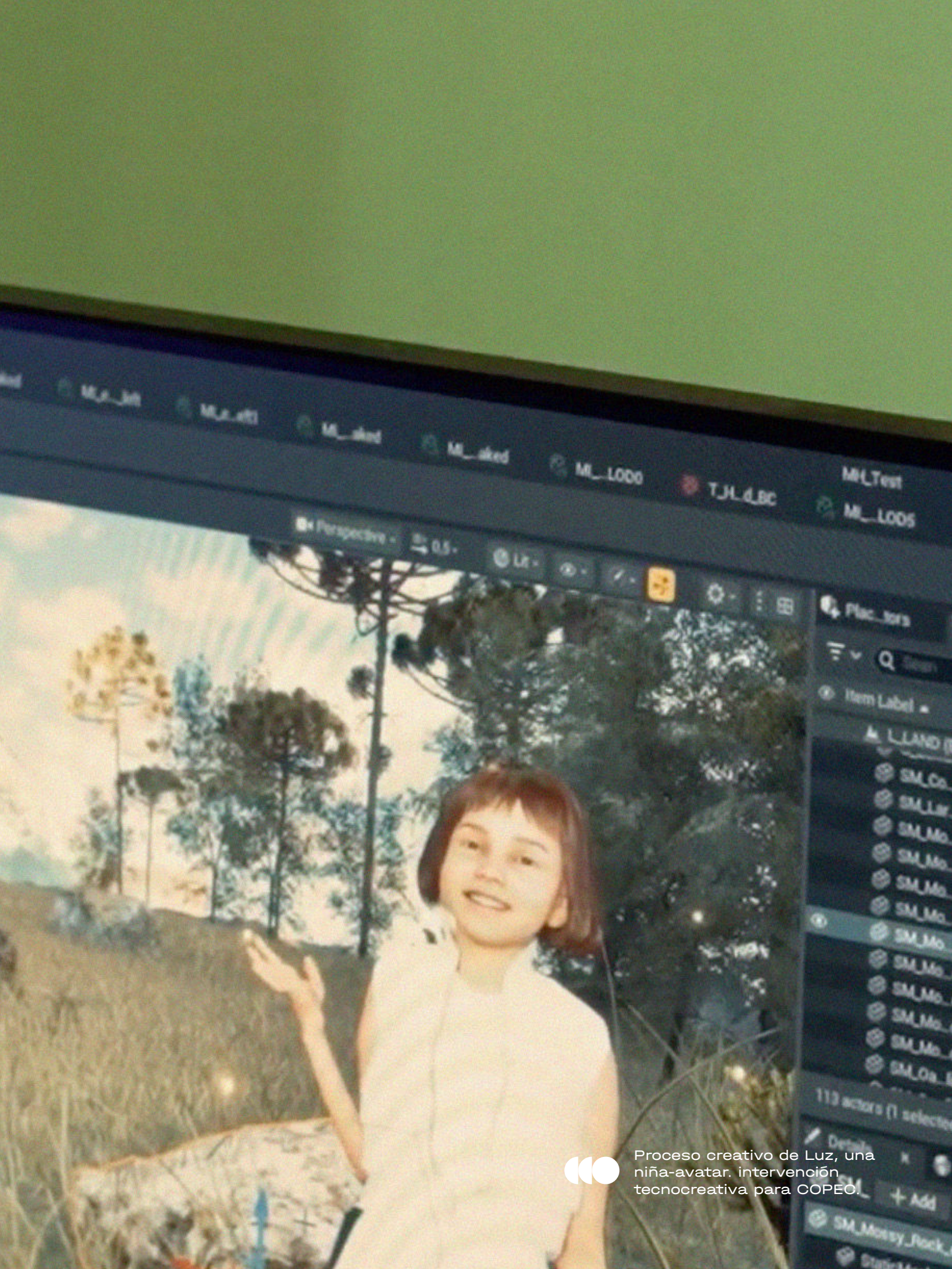
Para conmemorar este hito, COPEC nos encargó una intervención tecnocreativa que simbolizara el inicio de un proyecto verdaderamente visionario. Así nació Luz, una niña-avatar que viaja desde el futuro y representa a las nuevas generaciones que liderarán esta transformación. Este proyecto refuerza nuestra convicción: la tecnocreatividad impulsa la nueva industria.


-00:00:00.44









Proceso creativo de Luz, una niña-avatar. intervención tecnocreativa para COPEO!

EN NOVIEMBRE CRTIC SORPRENDIÓ EN EL ETM DAY CON EL PRIMER PABELLÓN TECNOCREATIVO

Durante tres días, entre el 20 y el 22 de noviembre, desplegamos un Pabellón Tecnocreativo en ETM Day 2025. Este espacio interactivo permitió experimentar en vivo el valor de la tecnocreatividad, consolidándose como uno de los espacios más innovadores del evento.

El Pabellón, desarrollado en colaboración con Chilecreativo, integró activaciones de realidad aumentada y virtual, experiencias interactivas, demostraciones tecnocreativas en vivo, rutinas escénicas híbridas, charlas magistrales, paneles, workshops y espacios de networking. Estas instancias reunieron a emprendedores, artistas y empresarios, permitiendo dimensionar el impacto real de la tecnocreatividad en el ecosistema emprendedor.

Entre los artistas participantes destacaron la comediante Karol Blum; el colectivo visual Alma Digital; el artista multimedial Parratoro; el creador medial Sergio Mora-Díaz; y la propuesta performática de Clásica No Convencional.

"Queríamos que Chile experimentara en vivo lo que significa crear con tecnología. Este pabellón tecnocreativo fue un laboratorio abierto donde la innovación se sintió, se tocó y se vivió", señaló Isidora Cabezón, directora ejecutiva del CRTIC.







Intervenciones
Tecnocreativas en ETM Day.

Además de la programación, el CRTIC presentó nueve emprendimientos tecnocreativos con soluciones innovadoras listas para exhibirse en feria y generar nuevas oportunidades de negocio. Todos los proyectos fueron desarrollados en Chile, evidenciando el alto potencial exportador del ecosistema creativo nacional. Las iniciativas participantes fueron: Valpo XR, Júpiter Creative Hub, Hai Labs, Kyon, Minverso, Palta Sísmica, Video Games Chile, Clásica No Convencional y Sinestesia.

Por su parte, Chilecreativo fue anfitrión de una lounge session que acompañó las tardes de ETM Day con música en vivo y conversaciones sobre creatividad y tecnología, generando un espacio de encuentro y reflexión.



Presentación en ETM Day
Juan Camilo Pérez (Milo),
Director de arte.



Avatar artista Karol Blum.



Actriz Karol Blum.

ALIANZAS PARA ROBUSTECER EL ECOSISTEMA TECNO-CREATIVO



MUNICIPALIDAD DE PUCÓN

En las instalaciones de la Universidad de La Frontera en Pucón, nos reunimos con el alcalde de Pucón, Sebastián Álvarez; el Seremi de Hacienda, Ronald Kliebs y la directora regional de ProChile, Claudia Rojas, junto a académicos, representantes del sector cultural para dar inicio a la hoja de ruta que puso en marcha el Hub Tecnocreativo del Sur de Chile. Este hito se concretó a través de la firma de un convenio entre el CRTIC y la Municipalidad de Pucón.

Esta instancia representó un paso clave para fomentar la colaboración entre el sector público-privado y el ecosistema tecnocreativo, generando nuevas oportunidades para la comunidad y potenciando la competitividad regional. El Hub busca fortalecer a la cuenca del Villarrica como un polo de desarrollo tecnocreativo con impacto nacional e internacional.

El alcalde de Pucón, Sebastián Álvarez, señaló: "El CRTIC debe jugar un rol clave en la vinculación con la comunidad local. Estoy contento de ver cómo este proyecto sigue avanzando. Felicito a los sectores, a las empresas que creen en estas alianzas público-privadas y que aportan activamente al desarrollo de Pucón. Agradezco a quienes hoy están presentes. Sé que su presencia refleja un compromiso con esta iniciativa, y eso es fundamental, porque proyectos como este se construyen en comunidad, con personas que los validan, los respaldan y creen en su impacto".

CENTRO CULTURAL GABRIELA MISTRAL

El Centro Cultural Gabriela Mistral, GAM, y el Centro para la Revolución Tecnológica en Industrias Creativas, CRTIC, oficializaron una alianza de colaboración que busca fortalecer el sector tecnocreativo y cultural de Chile, integrando las oportunidades que ofrece la tecnología en el desarrollo de las artes y la cultura.

La actividad fue encabezada por Alejandra Martí Olbrich, directora ejecutiva de GAM, y Esteban Ruiz-Tagle, director (s) de CRTIC, quienes lideraron un espacio de conversación junto a directivos, artistas y representantes del ecosistema tecnocreativo. En esta instancia, se reflexionó sobre cómo los cruces entre arte, creatividad, ciencia y tecnología pueden acelerar el desarrollo sostenible del país.

"Hoy, el Centro Gabriela Mistral, GAM, da un paso importante al firmar este convenio con CRTIC, que implica la formalización de una colaboración y el cimiento de un futuro audaz para la cultura en nuestra región. Con esta alianza, nos unimos para fortalecer el ecosistema tecnocultural de Chile y Latinoamérica que, a través de una profunda interacción humanística y artística con la tecnología, profundizará en la comprensión de nuestro pasado, iluminará el presente de la creación y construirá un futuro más próspero y accesible para todos", expresó Alejandra Martí Olbrich, directora ejecutiva de GAM.





Firma Municipalidad de Pucón y firma Centro Cultural Gabriela Mistral.

UNIVERSIDAD SAN SEBASTIÁN

En las dependencias de la Universidad San Sebastián, se realizó la firma de un convenio de colaboración entre el CRTIC y la casa de estudios San Sebastián, con el propósito de acercar la innovación tecnológica a estudiantes y docentes, a través de programas de formación, investigación y actividades conjuntas.

La alianza tiene como objetivo fortalecer el ecosistema tecnocreativo, con el fin de convertir a Chile en un referente regional en la fusión de creatividad y tecnología, orientado a entregar una educación de excelencia y formar profesionales íntegros, responsables y con impacto en la sociedad.

Durante la firma, Roberto Gutiérrez, Vicedecano de la Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño, Universidad San Sebastián, señaló: "Este convenio es fundamental para fortalecer la formación efectiva de nuestros estudiantes y ampliar la mirada sobre lo que hacemos habitualmente. Desde nuestra facultad contamos con un ecosistema diverso de posibilidades y, sobre todo, con un valioso capital humano que nos permite proyectar nuevas formas de colaboración junto al CRTIC".

El convenio permitirá que estudiantes y docentes de la USS accedan a cursos, programas y actividades del CRTIC, algunos de ellos en forma gratuita, y proyectos conjuntos en áreas estratégicas como tecnologías inmersivas, gemelos digitales, inteligencia artificial aplicada y emprendimientos creativos.



Firma Universidad San Sebastián.

WWW.CRTIC.CL

CRTIC®