

# QUIRINO LAB

Seminario Avanzado para Productores Ejecutivos de Animación

[ Segunda Edición | Del 07 al 10 de octubre de 2026 | Puerto de la Cruz, España ]

Patrocinador Principal:



**tenerife!**  
film commission

Colaboradores principales:



Institución colaboradora:

**AC/E**  
Acción Cultural  
Española

Colaborador:



# QUIRINO LAB

## Seminario Avanzado para Productores Ejecutivos de Animación

Segunda Edición | 7 al 10 Oct. 2026 | Puerto de la Cruz, España

Una iniciativa formativa y de networking impulsada por la colaboración entre los Premios Quirino y Cabildo de Tenerife a través de Turismo de Tenerife y la Tenerife Film Commission.

### Sobre Premios Quirino

Los Premios Quirino nacieron hace 9 años para reconocer el talento en la industria de la animación iberoamericana, pero han evolucionado hasta convertirse en un espacio integral que combina reconocimiento del talento, crecimiento industrial, innovación, circulación de obras, trabajo en políticas públicas y construcción de redes.

Conoce el ecosistema Premios Quirino:

**[ [Los Premios Quirino, en imágenes](#) ]**

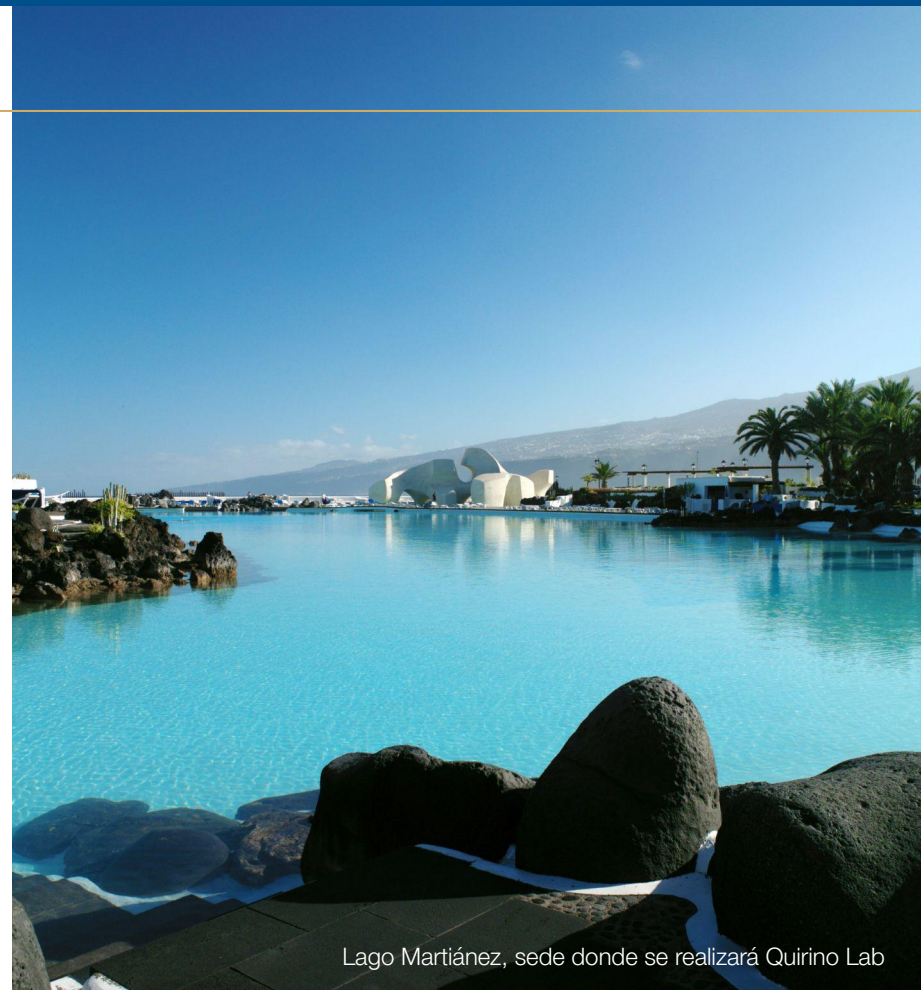
## ¿QUÉ ES QUIRINO LAB?

Quirino Lab es una formación avanzada dirigida a productores ejecutivos con experiencia demostrable en el sector de animación iberoamericana.

Esta iniciativa marca el inicio de una nueva etapa en la profesionalización de la animación regional, creando un precedente que busca transformar al sector.

Un espacio exclusivo donde reconectar, actualizarse y reaprender, combinando formación especializada con networking estratégico y oportunidades de desarrollo profesional.

Los participantes no solo reciben conocimiento, sino que contribuyen activamente al intercambio de experiencias y buenas prácticas entre profesionales experimentados.



Lago Martiánez, sede donde se realizará Quirino Lab

## ¿POR QUÉ QUIRINO LAB?

Los productores ejecutivos son verdaderos impulsores de la animación y piezas fundamentales en el engranaje de nuestra industria. Enfrentan nuevos desafíos: tecnologías emergentes, modelos de negocio cambiantes y transformaciones en las cadenas de valor.

Estos profesionales tienen la responsabilidad de liderar la adaptación de sus empresas a un entorno en constante evolución, pero a menudo se encuentran aislados en la toma de decisiones complejas y sin espacios adecuados para la reflexión estratégica.

### Quirino Lab proporciona:

- Formación especializada con metodologías de vanguardia y estudios de caso internacionales.
- Un entorno estimulante para el intercambio de conocimientos, experiencias y buenas prácticas.
- Tiempo valioso alejado de las presiones diarias para repensar proyectos y definir nuevas estrategias empresariales.
- Networking entre profesionales de Iberoamérica y referentes de la industria global.
- Un espacio de confianza donde compartir inquietudes y soluciones con profesionales que enfrentan retos similares.



## OBJETIVOS PRINCIPALES

Reforzar las competencias clave y potenciar el perfil de quienes lideran la producción ejecutiva de animación en la región.

Contribuir a la consolidación de un sector más sólido, articulado y preparado para los desafíos globales.

Actuar como motor de innovación, colaboración y desarrollo profesional.

Crear una plataforma para el networking entre profesionales iberoamericanos y expertos internacionales.





## NETWORKING ESTRATÉGICO

Espacios especialmente diseñados para generar conexiones significativas y duraderas:

- Encuentros entre pares iberoamericanos con experiencias similares.
- Diálogo directo con expertos y facilitadores internacionales.
- Conexión con la comunidad empresarial de Tenerife y Canarias.
- Oportunidades para explorar colaboraciones y coproducciones futuras.

## FOCOS TEMÁTICOS

Cada foco temático se abordará en sesiones de 2 a 3 horas de duración y estarán lideradas por uno o varios expertos en la materia. Posterior a esto se establecerá un espacio abierto de puesta en común y debate en donde todos los participantes podrán compartir conocimientos y perspectivas.

Para garantizar la máxima actualidad y relevancia del contenido, los focos pueden experimentar ajustes hasta la celebración de Quirino Lab, adaptándose a las dinámicas más recientes del sector.

Como hemos enfatizado, Quirino Lab es un laboratorio de aprendizaje y generación de conocimiento colectivo, no una formación tradicional. La esencia del programa radica en el intercambio multidireccional: no solo entre facilitadores y participantes, sino especialmente entre los propios profesionales que conforman el grupo.



## FOCOS TEMÁTICOS

### [ 1 ] Audiencias, ecosistemas de consumo y fragmentación digital.

**Análisis de macrotendencias y nichos, nuevos públicos, pantallas y formatos junto con la fragmentación en el consumo y en la atención del público**

- Nuevos públicos, redefinición de los targets y formatos
- Exploración de estrategias de distribución innovadoras.
- Identificación de nichos de mercado y oportunidades de crecimiento.
- Cambios en el consumo de pantallas y fragmentación de públicos.
- Rol de YouTube y otras plataformas abiertas
- Discoverability vs recomendación, nuevos prescriptores.
- Tensiones entre atención, distribución y monetización.
- Cómo influye todo esto en la construcción de las IPs

**Puesta en común y debate:** ¿Entendemos el cambio en la forma de consumir y cómo son los nuevos públicos? ¿Cómo nos adaptamos a ello al crear y distribuir nuestras IPs? ¿Cuáles son las señales y ejemplos en los que fijarnos?





## FOCOS TEMÁTICOS

### [ 2 ] Modelos organizativos, liderazgo estratégico y eficiencia personal

**Optimización del rendimiento mediante sistemas de productividad, gestión del talento y metodologías para conversaciones críticas y estructuras colaborativas.**

- Conversaciones cruciales: habilidades clave para generar un desacuerdo productivo y transformarlo en diálogo que mejore resultados y relaciones.
- Reto de Productividad Personal: sistema práctico e inmersivo para organizar tareas, gestionar el tiempo y avanzar con más claridad y foco.
- Gestión del talento y estructuras colaborativas en equipos de trabajo.
- Liderazgo efectivo en el entorno profesional.

**Puesta en común y debate:** ¿Qué nos paraliza para cambiar nuestra forma de gestionar nuestras empresas? ¿A qué problemas nos enfrentamos en el día a día? ¿Cómo los habéis solucionado?

## FOCOS TEMÁTICOS

### [ 3 ] Innovación en ingresos. Nuevos modelos de financiación, inversión y distribución

**Estructuración de los proyectos desde el punto de vista financiero, captación de equity y venture capital y vías alternativas de beneficios.**

- Brechas actuales de financiación y la aparición de nuevos modelos.
- Preparar nuestras empresas e IP's para la captación de fondos e inversores.
- Inversores privados, equity y venture capital en IPs animadas.
- Tokenización, activos digitales, plataformas y comunidades
- Innovación en ingresos y distribución. Plataformas de nicho, distribución directa, AVOD/FAST, productos derivados en otros sectores, licencias, cross-IP, adaptación de IP y herramientas tecnológicas
- Elaboración de planes de negocio sólidos y pitch decks para inversores.
- Patrocinios, alianzas y mitigación de riesgos. El rol de las marcas, telcos, fintechs y socios no tradicionales en la financiación y amplificación de proyectos.

**Puesta en común y debate:** ¿Cómo damos un nuevo enfoque para captar todo el dinero que nos hace falta para desarrollar nuestras IP's como realmente queremos?



## FOCOS TEMÁTICOS

### [ 4 ] Modelos emergentes de IP y de negocio.

Proyectos empresariales basados en fans y su integración en las tendencias actuales de construcción y financiación de IPs audiovisuales sostenibles.

- Del modelo tradicional a la IP “dirigida” por la comunidad / case studies
- Nuevos modelos de negocio: Cómo construir una IP sostenible sin depender exclusivamente de los "gatekeepers" tradicionales.
- Participación y fidelización: Estrategias para transformar a la audiencia en una comunidad activa, copartícipe del crecimiento del proyecto y micro inversores.
- Innovación tecnológica aplicada a la IP: Uso estratégico de activos digitales y plataformas emergentes para la financiación y el engagement.
- Sostenibilidad a largo plazo: Equilibrio entre el contenido creativo, la diversificación de ingresos y el valor de marca en el ecosistema digital.
- Crowdfunding: Nuevas tendencias.
- Innovación en PR y promoción de IP's.

**Puesta en común y debate:** ¿Por qué nos da tanto miedo cambiar nuestro modelo productivo y apostar por IP's más “expandidas”?.

## FOCOS TEMÁTICOS

### [ 5 ] IA, innovación tecnológica y tendencias emergentes

Aplicaciones de IA en producción, automatización de procesos, producción virtual, motores en tiempo real e integración de tecnologías emergentes.

- Exploración de aplicaciones de IA en preproducción, producción y postproducción.
- Creación de teasers y pilotos con IA
- Agentes IA en la producción ejecutiva: Uso de IA para la optimización de procesos y la automatización de tareas.
- Integración de tecnologías emergentes en flujos de trabajo existentes.
- Tendencias: VR para el prototipado, software open source, engines de videojuegos, digital puppets

**Puesta en común y debate:** ¿Por qué tardamos tanto en incorporar tecnologías emergentes en nuestras empresas? Puntos de fricción y resistencia, ideas preconcebidas y el resultado de hacerlo.

## SESIONES PRÁCTICAS

Dos experiencias prácticas integradas al programa:



- **Reto de Productividad Personal** *(diario, días 1 a 3)*  
Un reto breve e inmersivo para mejorar la gestión del tiempo y las tareas del día a día. Cada jornada combina una breve introducción con un ejercicio práctico que se continúa fuera de la sesión. Al finalizar, cada participante dispondrá de un sistema sencillo y efectivo para organizar sus tareas, reducir la sensación de agobio y avanzar con mayor claridad y enfoque.

- **Hackathon**  
Una sesión práctica de desarrollo colaborativo guiada por Alby Ojeda, experto en inteligencia artificial y tecnologías emergentes. Los participantes diseñarán y construirán juntos una herramienta de automatización adaptada a sus propios procesos de producción — una experiencia de aprendizaje colectivo orientada a resultados concretos.

## EXPERTOS



Lago Martiánez, sede donde se realizará Quirino Lab

## EXPERTOS



### [ Nic Cabana ]

Veterano de la animación nominado a los premios Annie, cuya trayectoria incluye su participación en proyectos aclamados como *Juego de Tronos*, *Jurassic World*, *Bumblebee*, *El escuadrón suicida*, *Animales fantásticos* y *Paddington 2*.

Comenzó su carrera en Sony Animation y posteriormente ocupó el cargo de supervisor de animación en estudios de primer orden como Framestore, Rodeo FX y Scanline, donde dirigió a equipos para crear animaciones de criaturas de calidad mundial tanto para el cine como para la televisión. También ha colaborado con artistas musicales como Kaytranada en vídeos musicales galardonados y con efectos visuales de vanguardia.

Es cofundador de Claynosaurz, una marca transmedia pionera reconocida por su innovación en narrativa impulsada por la comunidad, animación, artículos de colección y estrategia en redes sociales. Lo que comenzó como un experimento de animadores veteranos hace tres años, «Claynos» ha ganado desde entonces más de 40 premios del sector y se ha convertido en un ecosistema de propiedad intelectual que abarca contenidos, juegos, productos y una serie por estrenar.

[Linkedin](#)

## EXPERTOS

### Modelos emergentes de IP y de negocio

*“Durante décadas, el sector de la propiedad intelectual siguió una trayectoria predecible: obtener financiación, producir contenidos para su distribución, adquirir un público y esperar que este se mantuviera fiel.*

*Hoy en día, una nueva generación de empresas lideradas por creadores está invirtiendo ese orden. El “fandom” —la comunidad de admiradores de una obra— es la nueva fuente de financiación. Y los públicos se cultivan, no se adquieren.*

*A través de las redes sociales, la participación de la comunidad, los coleccionables digitales, los videojuegos y la relación directa con el público, los creadores pueden generar un fandom, validar la demanda y generar ingresos antes incluso de que se estrene una serie de televisión, una película o un producto de venta directa al consumidor.*

*A partir de la trayectoria de Claynosaurz, desde su contenido social independiente hasta los coleccionables, los videojuegos, los productos minoristas y la serie de próximo estreno, exploraremos cómo las tecnologías emergentes y las estrategias centradas en el público están redefiniendo la economía de la creación de franquicias, y por qué la próxima generación de empresas de entretenimiento puede ser muy diferente de los estudios que las precedieron: el fandom es la infraestructura. ”*

Nic Cabana



## EXPERTOS



### [ Diego Rosner ]

Dirige Nexus Studios US, e impulsa la estrategia global en la intersección de la narración, la tecnología y las experiencias inmersivas.

Ha desarrollado y producido trabajos galardonados en cine, televisión, XR y experiencias en vivo, incluyendo la serie ganadora de un Emmy *Little Big Awesome* para Amazon Studios, el largometraje ganador de un Goya *Metegol* (*Underdogs*), el trabajo nominado a un Grammy de Disney *Billie Eilish: A Love Letter to Los Angeles*, la película ganadora de un Emmy *The House* para Netflix, y proyectos inmersivos a gran escala como el multipremiado con el Emmy UFC at the Sphere.

Diego se centra en la creación de experiencias de próxima generación que combinan mundos físicos y digitales en entretenimiento, música y deportes.

[Linkedin](#)

## EXPERTOS

### Expansión de IPs, innovación tecnológica y experiencias multiplataforma



*“El público nunca ha estado tan fragmentado. La atención se dispersa entre las diversas plataformas, lo que hace aún más difícil llegar a la gente con historias interesantes. Al mismo tiempo, competimos por captar la atención en un océano de contenidos que no deja de crecer, donde diferenciarnos será uno de nuestros mayores desafíos creativos.*

*Las tecnologías nuevas, como la IA, los motores en tiempo real y la captura de movimiento nos permiten crear contenidos más ágiles, de actualidad y adaptables, que llegan al público de manera personalizada, en lugar de recurrir a las típicas campañas genéricas.*

*Pero quizá la oportunidad más interesante sea la aparición de panoramas creativos completamente nuevos. ¿Qué historias podemos contar hoy que antes simplemente no eran posibles? ¿Cómo puede ayudarnos la tecnología a crear momentos de asombro profundamente personales, experiencias super cercanas y formas completamente nuevas de conectar al público con las historias?*

*Analizaré cómo la innovación no solo está cambiando la forma en que realizamos el trabajo creativo, sino que también está ampliando los límites de lo que el trabajo creativo puede llegar a ser.”*

*Diego Rosner*

## EXPERTOS



### [ Lucas Arechaga ]

Especialista en estrategia y operaciones de contenido con más de 20 años de experiencia en compañías globales de medios y entretenimiento, incluyendo WarnerMedia, Hasbro y Entertainment One.

Su trabajo se sitúa en la intersección entre contenido, datos y distribución, con un enfoque en cómo las audiencias descubren e interactúan con el contenido en distintas plataformas.

Ha liderado lanzamientos internacionales de contenido y estrategias de programación en ecosistemas AVOD, FAST, TVOD, SVOD y YouTube, combinando criterio editorial con análisis de rendimiento para optimizar el alcance y la interacción. Lucas aporta una sólida mentalidad analítica, utilizando datos para informar decisiones de programación, curación y posicionamiento de contenido a gran escala.

A lo largo de su carrera, ha gestionado equipos multidisciplinares y colaborado estrechamente con stakeholders de programación, marketing y producto para desarrollar estrategias de contenido coherentes en entornos digitales en constante evolución.

Actualmente, se enfoca en cómo la estrategia de contenido se adapta a los cambios en los hábitos de consumo, la evolución de las plataformas y el creciente papel de los datos en la experiencia de usuario.

[Linkedin](#)

## EXPERTOS

### Audiencias, ecosistemas de consumo y fragmentación digital



*“En los últimos años, las audiencias cambiaron radicalmente la forma de descubrir, consumir y relacionarse con el contenido audiovisual. Plataformas abiertas, algoritmos, formatos cortos y nuevos hábitos de atención están reconfigurando cómo circula la animación y cómo se construyen hoy las IPs.*

*Mi intención es proponer una exploración sobre públicos y consumos en el ecosistema actual de animación, conectando tendencias de comportamiento, plataformas, discoverability y cambios en circulación y distribución.*

*A partir de ejemplos y señales concretas de industria, la charla buscará abrir preguntas sobre cómo se están desplazando las audiencias y qué tensiones aparecen entre los modelos tradicionales y los nuevos entornos digitales.”*

Lucas Arechaga

## EXPERTOS



### [ Uttariyo Saha ]

Uttariyo Saha es un consultor creativo de IA en [Magnific](#), con sede en Dublín, Irlanda. Su trabajo se sitúa en la intersección entre la ingeniería y el arte cinematográfico:

diseña procesos de trabajo de IA generativa multimodal —abarcando la generación de imágenes, los modelos de video, el escalado y la finalización— que se integran directamente en los flujos de trabajo de la producción comercial.

En los últimos años ha colaborado estrechamente con productoras y artistas de efectos visuales, ayudando a los equipos creativos a adoptar la IA de forma que aporte a la visión del director en lugar de sustituirla. Su trabajo comprende todo el proceso: investigación visual y desarrollo del estilo, sistemas de coherencia de personajes y entornos, flujos de trabajo de continuidad entre planos y técnicas de finalización que conservan una estética cinematográfica y humana, no una sintética.

Su materia prima es la imagen en sí misma. Como fotógrafo y cineasta, Uttariyo ha colaborado con casas productoras y ha desarrollado una carrera editorial con publicaciones en revistas internacionales. Su lenguaje visual cinematográfico abarca desde trabajos editoriales de alta costura hasta el registro documental de la cultura musical irlandesa.

Su formación en ingeniería marca su enfoque respecto a la adopción de la IA: estructurado, repetible y responsable, con procesos de utilidad real para un estudio.

[Linkedin](#)

## EXPERTOS

### IA generativa, pipelines de producción y tendencias emergentes.

*“Durante los últimos años he estado creando flujos de trabajo de IA generativa del mismo modo en que antes diseñaba sistemas de calidad como ingeniero: con etapas de investigación antes de escribir un solo prompt, anclajes de personajes antes de generar un solo fotograma y bucles en los que cada clip se revisa, se calcula su coste y se pasa a la siguiente fase como cualquier otro plano.*

*He aprendido que el modelo es la parte menos interesante: la coherencia proviene de los sistemas de anclaje que preservan la imaginación del artista, el control proviene de convenciones que perduran más allá de las herramientas, y el presupuesto reside en el coste de una iteración, no en el coste de un fotograma.*

*En Quirino Lab explicaré cómo los grandes estudios de animación están integrando la IA generativa en sus flujos de producción tradicionales —qué ha funcionado, qué ha fallado y dónde encaja realmente la IA entre el boceto y el renderizado—, para que los productores salgan de allí con una hoja de ruta.”*

Uttariyo Saha



## EXPERTOS



### [ Marcin Sobczak ]

Publicista internacional, consultor en estrategia de festivales y productor con más de 18 años de experiencia en las industrias de cine, música y artes.

Reconocido por dirigir festivales destacados y forjar alianzas con eventos Clase A como Cannes, Berlinale, SXSW y TIFF, por tejer colaboraciones transcontinentales y diseñar estrategias operativas, de comunicación y de financiación para grandes eventos culturales.

Amplia trayectoria en gestión de festivales, publicidad internacional y desarrollo de negocios, con hitos como la Competición Inmersiva del Festival de Cannes (Selección Oficial) o campañas para el estudio irlandés Cartoon Saloon, que situaron sus proyectos en la carrera por el Óscar en varias ediciones.

Productor de vocación: combina creatividad con rigor, diplomacia y compromiso para ofrecer experiencias audiovisuales de talla internacional.

[Linkedin](#)

## EXPERTOS

### Crowdfunding, relaciones públicas y captación de público como estrategia empresarial

*“Muy a menudo, los estudios y los productores invierten todo en la producción propiamente dicha: crean procesos y estructuras que parecen productivos, pero que, sin que nos demos cuenta, acaban convirtiéndose en sistemas cerrados.*

*La comunicación, la publicidad y la captación de público se tratan como algo que se puede resolver “más adelante”, porque concentrarse en el trabajo creativo siempre parece la opción más segura*

*Y cuando el proyecto está listo para su estreno, nos damos cuenta de que hemos dedicado meses o años a crear algo valioso; pero, ¿para quién?*

*En mi charla, sostengo que la financiación y la distribución no pueden ser una cuestión secundaria que se añada a posteriori a una película ya terminada. Si no fomentamos la participación y las relaciones con el público desde el principio, no habrá nadie allí cuando por fin estemos listos para mostrar nuestro trabajo.”*

Marcin Sobczak



## EXPERTOS



### [ Paloma Aragón ]

Paloma es una apasionada de la organización y la eficiencia, con experiencia en ayudar a las personas a trabajar mejor (y sobre todo con menos dolores de cabeza).

Especializada en Productividad Personal y Gestión de Proyectos, disfruta convirtiendo el caos en estructura sin perder el toque humano. Durante los últimos 8 años ha trabajado para PlayStation ayudando a startups a lanzar sus productos al mercado. Cuando no está trabajando, probablemente la encuentres disfrutando de un buen videojuego, dándole amor a sus gatitos o en el rocódromo.

Actualmente, imparte formaciones de Conversaciones Cruciales y GTD en [Ackermann Labs](#) y lleva proyectos de consultoría de nuevos modelos de trabajo y Agile.

[Linkedin](#)

## EXPERTOS

### Liderazgo estratégico, equipos y eficiencia personal

*“¿En qué pensamos cuando hablamos de Liderazgo? Discursos elocuentes, declaraciones y dirección son posiblemente algunas de las expectativas.*

*Pero yo creo que el liderazgo se juega mucho menos en esos grandes momentos y mucho más en las pequeñas interacciones del día a día: organizar con claridad, gestionar el conflicto, escuchar activamente al equipo, cómo capacitarles, cómo crear un entorno de seguridad...*

*Pero rara vez nos enseñan estas habilidades y, bien entendidas, realmente cambian la manera en la que lideramos.*

*Las sesiones que voy a facilitar en Quirino Lab parten de esa convicción: el liderazgo no es solamente una posición, sino una práctica.”*

Paloma Aragón Fidalgo



## EXPERTOS



### [ Garry Yankson ]

Empresario franco-ghanés, asesor ejecutivo y profesional del sector creativo que opera en Europa, África y los mercados internacionales.

Es el fundador de WLFG Consulting, donde presta apoyo a startups, pymes, fundadores y organizaciones creativas en materia de estrategia, desarrollo empresarial, lanzamiento al mercado, alianzas, preparación para la captación de fondos y expansión internacional.

Su trabajo se centra en las industrias creativas y culturales, incluyendo la música, el sector audiovisual, los medios de comunicación, la moda, los videojuegos y la tecnología creativa. Garry también dirige Proplyd Productions, una empresa dedicada al desarrollo de propiedad intelectual, bandas sonoras cinematográficas, sincronización y soluciones musicales para imágenes en proyectos de cine, animación, publicidad, contenido de marca y transmedia.

Con más de 15 años de experiencia en música, emprendimiento, mentoría y producción, combina el pensamiento estratégico con la ejecución práctica. Ha trabajado con aceleradoras, incubadoras, instituciones de educación superior y empresas creativas, ayudando a los equipos a clarificar su posicionamiento, estructurar sus modelos de negocio, construir narrativas más sólidas y abrir nuevas oportunidades comerciales, financieras y creativas. Su enfoque une la disciplina empresarial, la visión cultural y la creación de valor centrada en el artista para proyectos internacionales ambiciosos y escalables en todo el mundo.

[Linkedin](#)

## EXPERTOS

### Innovación en financiación, distribución y mercados emergentes

*“Mi visión sobre los nuevos modelos económicos en la animación viene de mi trabajo como emprendedor, asesor y productor en las industrias creativas, y de mi participación en los paneles de MIFA / Festival de Annecy sobre financiación, innovación y transformación de los estudios.*

*A través de WLFG y Proplyd Productions, acompaño proyectos entre Europa, África y mercados internacionales, y desarrollo también mi propia IP de animación.*

*Me interesa explorar cómo los productores pueden construir modelos más sostenibles: financiación híbrida, IP, distribución, tecnología, nuevos workflows y experiencias más fuertes para las audiencias. Para mí, la pregunta central es: ¿cómo crecer e innovar sin perder identidad artística, control creativo ni valor a largo plazo?.”*

Garry Yankson



## EXPERTOS



### [ Alby Ojeda ]

Profesional multidisciplinar con más de 20 años de experiencia en la industria audiovisual y del videojuego, especializado en narrativa interactiva, diseño de producto e inteligencia artificial aplicada a procesos creativos.

Ha escrito y diseñado contenidos para franquicias como *My Little Pony* (2024), *Hotel Transylvania* (2021), *La Patrulla Canina* (2020) o *Crisol: Theater of Idols* (2022).

Actualmente es Diseñador de Producto y dirige el Laboratorio Skip Intro, dedicado a la investigación y aplicación ética de IA.

Su labor divulgativa lo ha llevado a colaborar con instituciones como el Sindicato de Guionistas ALMA, la Fundación SGAE, la EHGEF, o la Universidad Rey Juan Carlos, entre otras.

[Linkedin](#)

## EXPERTOS

### Asistentes y agentes de IA para ayudar al productor ejecutivo

*“En 2026 la pregunta ya no es si la IA se incorporará a la industria audiovisual sino cómo lo hará. Entre quienes abrazan la tecnología sin pensar en las consecuencias laborales, éticas o medioambientales y quienes se oponen a ella por esos mismos problemas, existe una tercera vía.*

*Mi compromiso es ayudar a diseñar una alternativa para que los creadores puedan aprovechar los beneficios de la inteligencia artificial, con criterios de control, trazabilidad y responsabilidad.*

*Mi propuesta para Quirino Lab es abrir un espacio práctico para diseñar asistentes y agentes de IA desde las necesidades reales de los productores ejecutivos. Herramientas pensadas para ordenar procesos, ampliar capacidades y liberar tiempo sin sustituir la mirada de autor ni delegar el criterio creativo.”*

Alby Ojeda

## FACILITADORES



Lago Martiánez, sede donde se realizará Quirino Lab

## FACILITADORES



### [ Jose Luis Farias ]

Especialista en creación y ejecución de proyectos innovadores y generación de redes. Ha sido promotor de las ayudas de Ibermedia Next y consultor en formación y nuevas tecnologías para varias instituciones como el ICAA, Ibermedia, diversas comunidades autónomas y varios gobiernos latinoamericanos.

Es el responsable de la sección de videojuegos de Annecy-Mifa y es experto tecnologías emergentes aplicadas al sector de animación. Es miembro de la junta directiva de Diboos, vocal de innovación del Clúster Audiovisual de Madrid y responsable de proyectos de innovación del Pixel Cluster. Ha creado y dirigido varios eventos e instancias formativas como BTG, [Weird Market](#), [Next Lab Generation](#), Next Lab Finance o [Premios Quirino](#). En la actualidad es el coordinador del Laboratorio de Futuros para la animación iberoamericana organizado por los Premios Quirino en colaboración con la Fundación Ortega Marañón.

[Linkedin](#)

## FACILITADORES



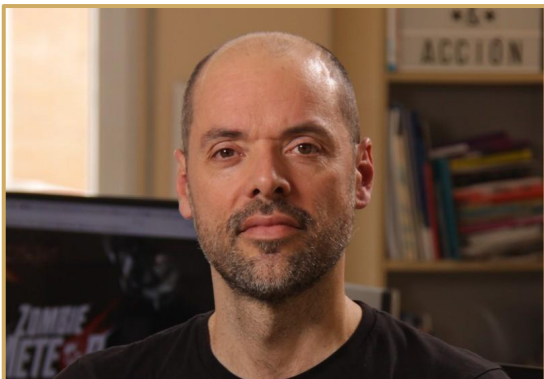
### [ Silvina Cornillón ]

Productora especializada en animación con más de dos décadas de trayectoria en producción, gestión cultural y desarrollo estratégico del sector. Cofundadora de La Liga de la Animación Iberoamericana —alianza entre Premios Quirino, Pixelatl y Ventana Sur Animation!—, fue durante ocho años la creadora y responsable de la sección Animation! del Mercado Audiovisual Ventana Sur y Subgerente de Animación del INCAA (Argentina).

Su carrera arranca en la producción independiente: durante quince años produjo cortometrajes de animación seleccionados en festivales como Sundance, Annecy e Hiroshima, y creaciones premiadas con el Prix Jeunesse Internacional y el Premio Mestre Mateo. Ha integrado comités de evaluación de fondos nacionales en Argentina, Colombia, Perú, Uruguay y Honduras, y ha sido jurado en el Festival Internacional de Cine de Guadalajara, El Festival (Pixelatl), Weird Market y Premios TAL (Televisión América Latina), entre otros. Actualmente dirige los [Premios Quirino de la Animación Iberoamericana](#).

[Linkedin](#)

## FACILITADORES



### [ Alfonso Fulgencio ]

CTO y CEO con más de 20 años de experiencia especializado en animación y tecnología. Ha formado parte del equipo de postproducción de proyectos como los largometrajes *Atrapa la bandera* y *Tadeo Jones 2 el secreto del Rey Midas* o el videoclip *Skidamarink Song* de Barrio Sésamo, con más de 15 millones de reproducciones.

Además es CTO de [Next Lab](#), desde donde ha coordinado el desarrollo de propuestas innovadoras como "[HaMo Real-Time Animation System](#)" o "Next Lab Grease Pencil VR", coordinador del proyecto de investigación N-Lab y creador y coordinador de la Cátedra de investigación de la Universidad de Valladolid de educomunicación y tecnologías disruptivas aplicadas a la innovación audiovisual. Tiene una amplia experiencia en proyectos de I+D+i desarrollando varios con el apoyo del Ministerio Español de industria y transformación digital ha conseguido el sello de Pyme Innovadora para su empresa.

[Linkedin](#)

## SEDE

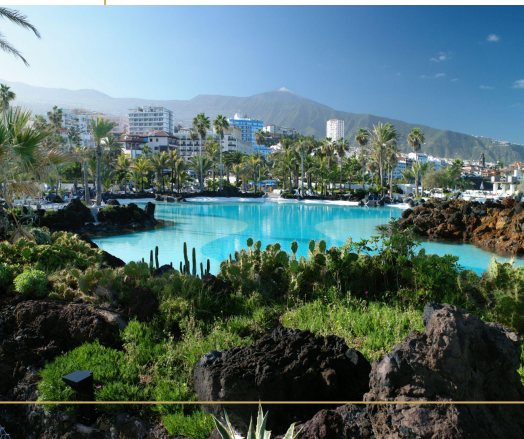
### PUERTO DE LA CRUZ - LAGO MARTIÁNEZ

Quirino Lab 2026 se desarrollará en el Lago Martiáñez, Puerto de la Cruz.

Un complejo icónico proyectado por el artista y arquitecto canario César Manrique a orillas del Atlántico, en Tenerife.

Arte, arquitectura volcánica y océano Atlántico: una de sus intervenciones más celebradas, declarada Bien de Interés Cultural en 1995.

Un entorno extraordinario para reunirse y aprender, donde el paisaje mismo invita a pensar diferente.



## PRIMERA EDICIÓN

El primer seminario, que se celebró en Santa Cruz de Tenerife, del 19 al 22 de noviembre de 2025, contó con la participación de **17 profesionales iberoamericanos** y **10 expertos**.

El programa ofreció sesiones sobre tendencias de mercado, metodologías organizativas, desarrollo financiero, desarrollo de IP y tecnologías emergentes, seguidas de espacios de debate y networking, además de un Laboratorio de Futuros orientado a la reflexión colectiva sobre el sector.

El evento se completó con encuentros de networking con empresas locales, la presentación del ecosistema audiovisual e incentivos fiscales de Tenerife, actividades recreativas y la conexión con la comunidad de animación de Canarias.



## INFORMACIÓN PRÁCTICA



|                   |                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Fechas</b>     | 7 al 10 de octubre de 2026.                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Ubicación</b>  | Puerto de la Cruz, Islas Canarias.                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Modalidad</b>  | Presencial con cupo máximo de 20 participantes.                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Idiomas</b>    | Español e inglés avanzado.                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Incluye</b>    | <ul style="list-style-type: none"><li>● Programa formativo completo y materiales.</li><li>● Manutención (almuerzos y cenas programadas).</li><li>● Actividades recreativas de networking.</li><li>● Traslados internos.</li><li>● Certificado de participación.</li></ul> |
| <b>No incluye</b> | Alojamiento, transporte hacia Tenerife, traslados desde/hacia el aeropuerto, seguro médico.                                                                                                                                                                               |

## REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

### Perfil objetivo:

Perfil de producción ejecutiva de animación, proveniente de la región iberoamericana (nacidos en la región o que trabajen para una empresa de la región).

### Experiencia mínima requerida:

- Una serie de animación, o
- Un largometraje animado, o
- Tres cortometrajes de animación, o
- Experiencia demostrable en producción ejecutiva en trabajos relevantes.

### Otros requisitos:

- Compromiso activo con el desarrollo de la industria en su país y región.
- Conocimientos avanzados de español e inglés.
- Disposición para invertir en su crecimiento profesional.

### Países elegibles:

Los 23 países iberoamericanos (desde Andorra hasta Venezuela).

## PROCESO DE INSCRIPCIÓN

**Fechas:** 18 de mayo al 29 de julio de 2026.

**Cupo:** Máximo 20 participantes presenciales.

**Asignación:** Por orden de inscripción aplicando criterios de diversidad.

### Documentación requerida:

- Formulario completo y CV (máx. 2 páginas).
- Perfil de empresa y rol del candidato.
- Portfolio de producciones realizadas.
- Documentación que acredite experiencia.
- Carta de motivación (máx. 1 página).

## COSTES

---

**Costo del programa completo:** 1.200€ + impuestos  
(incluye formación, networking y comidas).

**Alojamiento (opcional):** 400€

- Hotel 4 estrellas.
- 5 noches con desayuno incluido.
- Check-in 6 oct / check-out 11 oct

**Política de cancelaciones:**

- Hasta 45 días antes: 50% de reembolso.
- Menos de 44 días: Sin reembolso.
- Casos excepcionales serán evaluados individualmente.



## [ CONTACTO ]

Email: [lab@premiosquirino.org](mailto:lab@premiosquirino.org)

Más información:

<https://premiosquirino.org/quirino-lab/>

Patrocinador Principal:



**tenerife!**  
film commission

Colaboradores principales:



Institución colaboradora:

**AC/E**  
Acción Cultural  
Española

Colaborador:

 **Magnific**