



TLP Tenerife avanza en la generación de actividad económica y de empleo para el futuro

Durante cinco días, el mayor evento tecnológico y de nuevas tendencias, traspasó fronteras y llegó a todo el mundo a través de la red

El Cabildo anuncia la celebración de micro TLP por todo el territorio

Tenerife– 20/07/2016. TLP Tenerife ha vuelto a batir récord, tanto en el número de participantes y visitantes, como en la difusión que ha tenido a través de internet. Este evento tecnológico y de nuevas tendencias, organizado por Innova7 y el Cabildo de Tenerife, “avanza en la generación de actividad económica y en la creación de empleo para el futuro”, aseguró el presidente del Cabildo, Carlos Alonso, durante la presentación del balance de resultado.

Un año más, y van once, TLP Tenerife se consolida como uno de los de mayor cobertura del país y con la oferta más variada de ocio, innovación y formación para todas las edades y gustos, haciéndose eco de las tendencias de la sociedad actual. Deportes electrónicos, cómics, tecnología, innovación, cosplay, K-pop y diversión en general se dan la mano para hacer, de este evento, un referente en el calendario regional, nacional e internacional. Alonso destacó la “capacidad que ha desarrollado TLP Tenerife para adaptarse a las nuevas tecnologías y evolucionar”.

Junto al presidente del Cabildo, también estuvo el consejero del área Tenerife 2030, Antonio García Marichal, que destacó una cifra llamativa: solo en prensa digital, TLP Tenerife 2016 ha tenido 500 millones de impactos. “Es importante que en cinco días se conozca a Tenerife por un evento relacionado con la tecnología”, aseguró el consejero insular quien recordó que desde el Cabildo y dentro de la filosofía Tenerife 2030, “estamos capacitando a nuestros jóvenes en animación 2D y 3D y, en consecuencia, generando puestos trabajo con las personas a las que estamos formando”.

Otros datos que destacó fueron el alto índice de audiencia de este medio, tanto día a día, como en el resultado total, de mujeres en relación a los hombres. “Se están rompiendo clichés”, aseguró García Marichal. En cuanto a la edad media de los participantes se situó entre 21 y 23 años, “lo que supone –dijo- que estamos sembrando para luego ir recogiendo, que no es otra cosa que la filosofía Tenerife 2030”.

El consejero insular valoró también el papel de los voluntarios que han sacrificado su tiempo de vacaciones. “Lo que estamos haciendo está calando y llegando a la sociedad”.

Tanto Carlos Alonso como García Marichal, anunciaron la iniciativa de llevar micro TLP a todo el territorio insular. El objetivo es desarrollar la cultura de la innovación desde pequeños.

Para el director de TLP Tenerife, Marce Concepción, un año más, las 2.000 entradas de la zona de participantes se vendieron en menos de un minuto y medio. A ello hay que añadir que los cinco días del evento, 50.000 personas visitaron el Recinto Ferial, con



ÁREA DE TENERIFE 2030: INNOVACIÓN, EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTES

una novedad: esta vez quienes lo visitaron dedicaron un mayor tiempo a participar en el mismo. En varias ocasiones se alcanzó el aforo máximo permitido. Es decir, el número de visitantes ha sido similar al del año pasado, pero el tiempo que han pasado en TLP Tenerife ha sido mucho mayor.

Conscientes de esta situación, la organización del evento se volcó en ofrecer a aquellos que no pudieran asistir, la experiencia de sentirse dentro de TLP Tenerife, con lo que se consiguió romper la barrera física del Recinto Ferial y llevar las actividades del encuentro a todo el mundo y por todo el mundo, gracias a la difusión del mismo a través de las redes y de los medios de comunicación.

Ocio y formación

TLP Tenerife se distinguió una vez más por dar cabida a todas las sensibilidades e intereses. Por una parte, su zona LAN con 2.000 participantes o teleperos que viven el reto de la mayor conexión a internet del país, 20 gigas. TLP Innova con más de 80 horas de formación y más de 2.000 accesos a charlas, conferencias, talleres o mesas redondas. Esta formación ha tenido como contenido: tecnología, emprendimiento, animación 2D, 3D, marketing y nuevas tendencias de pantalla. Destacó la presencia de Ken Rutkowski y Jay Samit, dos gurús de la innovación en Estados Unidos que dijeron literalmente que Canarias tiene mejor conexión que el 99% de los ciudadanos de Los Ángeles” y pudieron conocer de primera mano las infraestructuras y ventajas competitivas de Canarias que ha abierto una interesante línea de trabajo.

En la zona E-Sport, los llamados deportes del siglo XXI, la cantidad ha aumentado y el jugador Motroco de ASUS-ROG vino a TLP a retirarse de la competición.

La zona Summer-Con se ha posicionado como uno de los salones manga, cómico y mundo de nuevas tendencias anime , K-Pop, etc más importantes del país con la participación de dibujantes y animadores como Daniel López de Marvel o Ángel Hernández de DC.

De lo local a lo internacional

El esfuerzo por plasmar todo lo relevante en las redes sociales propias de TLP, así como los acuerdos alcanzados con Meristation y RTVE.es, potenciaron la proyección del evento de manera espectacular. Dada la naturaleza del encuentro, los contenidos audiovisuales triunfaron sobre los post escritos.

En cuanto a las redes sociales, solo durante la semana del evento, la página de Facebook de TLP Tenerife tuvo un alcance de 111.349 usuarios. De los cuales, 22.932 interactuaron directamente con las publicaciones. La media de alcance de las publicaciones en Facebook fue de 20.000 personas por vídeo.

Asimismo, en Twitter, las impresiones se dispararon hasta sobrepasar los 64 millones solo durante el evento, con más de 6.000 RT por parte de los seguidores. De estos datos, destaca el hashtag #TLP2016, con 44.493.224 impresiones y 5.196 RT, #TLPinnova que fue trending topic local durante dos días seguidos y #AbismoTLP y #PeticonesEscenarioTLP, ambos trending topic.



ÁREA DE TENERIFE 2030: INNOVACIÓN, EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTES

En cuanto a vídeo, solo durante la semana de TLP se consumieron más de 210.000 minutos de vídeo o en VINE, red social dedicada a vídeos cortos, el contenido subido desde el perfil de TLP Tenerife superó los 30.000 bucles de reproducción

En cuanto a las redes sociales de RTVE.es, hay que resaltar el Facebook Live del encendido de pantallas, que llegó a más de 150.000 personas, con el directo y varias entrevistas.

Además, la web de la cadena pública también tuvo mucha actividad en su perfil de Periscope acumulando casi 10.000 espectadores a lo largo del evento. Entre otras cosas se retransmitió en vivo el reparto de camisetas y la explicación de la iniciativa #bigwarmhug, destinada a hacer llegar al turismo británico que Tenerife está con ellos, a pesar de la controversia generada por el brexit, la noche de espontáneos de TLP Tenerife, y otros momentos clave de TLP Tenerife, como la final del torneo de League of Legends y el certamen de Cosplay.

En relación a esto último, destacan las cifras del streaming. Este año, TLP Tenerife acordó, junto a Meristation, dar un paso más en la retransmisión de las áreas de evento. Con esto, tanto el concurso de K-Pop, como las semifinales y finales de los torneos oficiales de e-sports y la gala Cosplay se pudieron seguir a través de Internet, en riguroso directo. Las métricas arrojadas en el streaming reflejan la gran acogida que tiene TLP en sus seguidores: el certamen de cosplay fue seguido por más de 2.000 personas y la totalidad del torneo de e-Sports, Island of Legends reunió a 26.163 espectadores.

Sin embargo, a pesar de estas cifras, lo realmente llamativo es la procedencia de los espectadores. TLP Tenerife trascendió las paredes del Recinto Ferial y se fue hasta Perú, México, Brasil o Venezuela entre otros. Pero también países de habla no hispana, como Reino Unido, Alemania, Estados Unidos o Francia disfrutaron del evento. Todo esto permite situar a la isla de Tenerife como referente a nivel mundial en encuentros de carácter tecnológico e innovador.

Además de todas estas cifras, los medios de comunicación tradicionales también se han volcado con el evento. En cuanto a las televisiones, estas han cubierto todo lo relacionado con TLP Tenerife en informativos y programas tanto a nivel regional como nacional. Destacan, sobre todo, los informativos nacionales de TVE, Telecinco y Antena3, que son los más seguidos en nuestro país y con una gran proyección en latinoamérica. Por parte de las radios, este año TLP Tenerife ha vuelto a batir récords ofreciendo programación en directo desde el Recinto durante más de 15 horas. Mención especial merece el despertador de Máxima FM que cerró su temporada en directo el viernes, durante cuatro horas ininterrumpidas. Además, RNE, Canarias Radio y Cope Canarias trasladaron a su redacción al evento para emitir en directo desde el mismo. Los medios locales se volcaron un año más: prensa, radio y televisión.

Los medios tradicionales (en papel) han publicado medio centenar de páginas dedicadas a TLP Tenerife, con un impacto estimado de 4.000.000 de lectores. En los medios digitales, los resultados son abrumadores: más de 267 publicaciones en portales de la talla de 20 Minutos, El Mundo, Marca.com o El País acercan este evento a los 500.000.000 de posibles impactos.

Compromiso e implicación

Gabinete de Prensa
T: +34 922 239 510
F: +34 922 239 779
prensa@tenerife.es

 @PrensaTenerife
 Cabildo de Tenerife (Prensa)
www.diariodetenerife.info
www.canaltenerifetv.com
www.tenerife.es



ÁREA DE TENERIFE 2030: INNOVACIÓN, EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTES

La altísima implicación de cada miembro que forma la organización de TLP Tenerife ha llevado al evento en volandas hasta cumplir sus objetivos. Pero no solo eso. Este encuentro no sería posible sin la participación de los más de 300 voluntarios que, de forma desinteresada, se desviven por hacer que el evento salga adelante. Se trata de una experiencia de convivencia y formación única. Este año, debido a la avalancha de peticiones, la organización de TLP Tenerife 2016 ha realizado pruebas de selección de personal pues la demanda superó con creces la oferta y capacidad del evento.

El presidente del Cabildo de Tenerife, Carlos Alonso, ya ha destacado, anteriormente, la importancia que tiene la implicación de los jóvenes en encuentros de este tipo porque “los prepara para circunstancias sociales y laborales que se van a encontrar en el futuro. He podido comprobar cómo los voluntarios se implican en TLP Tenerife. Es admirable el grado de compromiso y responsabilidad que adquieren en todos los puntos donde trabajan: desde los accesos hasta el acompañamiento de ponentes y visitantes. Esos son los verdaderos valores que hacen de TLP un evento tan grande”.

Para toda la familia

TLP Tenerife también se ha convertido en un evento para toda la familia. En esta edición el sábado tuvo una programación especial dedicada a los más pequeños: TLP Kids. Por la mañana, en el Auditorio de Tenerife Adán Martín, tuvo lugar el llamado TLP Developers Kids. En este espacio, niños de entre 10 y 14 años pudieron aprender, con la colaboración de Google, las herramientas básicas para construir su propio videojuego. Ya por la tarde, en la terraza del Recinto Ferial, se celebró una edición express de First Lego League, donde participaron cinco de los equipos tinerfeños habituales en el circuito canario de FLL. Esta actividad supone el mayor desafío internacional de ciencia y robótica que promueve la creación de vocaciones en el ámbito de la ciencia y la tecnología mediante el desarrollo de habilidades como el trabajo en equipo, la innovación y la creatividad.

Este tipo de iniciativas va en consonancia con la estrategia Tenerife 2030 del Cabildo, cuyo objetivo es impulsar la capacitación y formación desde edades tempranas para afrontar los retos del futuro y donde la educación, la innovación, el emprendimiento, el deporte y la tecnología serán los ejes fundamentales para lograr una isla mejor preparada.

Resumen de TLP Tenerife 2016

<https://www.youtube.com/watch?v=O34z4fvQg7c>