

ANEXO II - INFORMACIÓN SOBRE EL PROYECTO A DESARROLLAR

La información deberá seguir una estructura acorde a los criterios de valoración, para facilitar su adecuamiento a los objetivos de Galerías VA, así como el proceso de calificación según los apartados a evaluar por la Comisión de Valoración. Se propone el siguiente guion, con la posibilidad de adecuarlo a la imagen gráfica propia del proyecto si así se desea, con dos versiones casi idénticas, una para la convocatoria de residencias anuales, la otra para cuatrimestrales (*).

(*) NOTA: coinciden todos los apartados con la convocatoria de residencias anuales, menos el 1.c (en las anuales se contempla la viabilidad y sostenibilidad, mientras que en las cuatrimestrales la calidad técnica, por poder ser estos proyectos puntuales, mientras que en la propuesta de 12 meses se entiende que son proyectos a futuro). Por ello, el resto de la información es similar a la anteriormente citada.

- RESIDENCIAS ANUALES -

NOMBRE DE LA ENTIDAD SOLICITANTE: [poner el nombre de la persona física o jurídica que solicita la residencia en Galerías VA]

TÍTULO DEL PROYECTO: [rellenar con el nombre del proyecto, aunque coincidiera con el nombre del solicitante (preferiblemente no coincidirá)]

INFORMACIÓN SOBRE EL PROYECTO:

1.a. Adecuación del proyecto y las actividades de retorno a los objetivos de Galerías VA (hasta 2 puntos).

- **DESCRIPCIÓN** [Introducción general a los conceptos a desarrollar con el proyecto, su marco de actuación y aplicación y su finalidad primordial] ► Un párrafo máx.
[Ejemplos: *Asociación pedagógica que busca poner en valor la memoria colectiva a través de reuniones periódicas colaborativas en las que se trabajará con personas de la tercera edad haciendo collage con temática vallisoletana // Empresa de gestión cultural dedicada específicamente al sector escénico que quiere realizar un mapeo de compañías y escenarios y actuar como mediador, asesor de tarifas y derechos o incluso como manager de determinadas compañías objetivo. // Artista dedicada a las instalaciones llevará a cabo un proyecto inmersivo en el que el público irá determinando las fases de evolución de la propuesta mediante feedback directo en eventos puntuales y en acciones online.*]
- **OBJETIVOS** [Objetivos secundarios] ► No más de 10 objetivos.
[Ejemplos: *Mostrar el talento de mujeres en riesgo de exclusión social. Abrir el proceso creativo al público a través de talleres. Establecer diálogo entre la comunidad artística y la juventud. Generar contenidos audiovisuales y materiales gráficos para mejorar el impacto del proyecto. Etc.*].
- **PLAN DE TRABAJO** [Puede estar detallado por meses, semanas, horas... Estimación a grosso modo de las fases principales de desarrollo del proyecto en relación a unas fechas determinadas que se adecuen al periodo de residencia solicitado] ► Un párrafo máx.
[Ejemplos: *ENE: preparación del espacio y materiales, ENE-MAR: primeros eventos y presentación en redes, MAR-JUL: desarrollo de la parte expositiva y recogida de datos para la investigación durante las actividades, SEP-DIC: maquetación y grafismo de los datos recogidos, exposición de resultados // Cada semana se dedicarán 20h a producción y 5h a puertas abiertas y networking en Galerías, incluyendo el desarrollo de las actividades de retorno y otros eventos a nivel interno del proyecto// 1.Elaboración de obra (ENE-MAR), 2. Exposición y talleres en torno a la obra, documentación gráfica de los eventos (MAR-OCT), 3. Preparación de una publicación con los resultados, encuentros y conferencias para difusión y debates sobre resultados obtenidos, con posibilidad de matizar los resultados (OCT-NOV) 4. Edición, maquetación y presentación final (DIC)].*

1.b. Innovación, originalidad e impacto del proyecto en el sector cultural y creativo de la ciudad (hasta 1,5 puntos).

- **TÉCNICA/TEMÁTICA** [Procesos a emplear para el desarrollo del proyecto y/o temas transversales a destacar por su originalidad, innovación, impacto cultural] -> Un párrafo máx.
[Ejemplos: *Propuesta multidisciplinar en torno a la intervención de grabados con distintos materiales y con impacto social por tratar específicamente sobre el maltrato y abandono de animales // El proceso incluye laboratorio de fotografía abierto al público general, con talleres específicos sobre distintas temáticas (botánica, paisaje urbano, retrato, texturas y abstracción, etc. // Iluminación interactiva y difusión de conceptos sobre nuevas tecnologías (Virtual Lighting Studio, DIALux, Relux, Vivaldi)].*
- **SOSTENIBILIDAD/INNOVACIÓN** [Puntos clave que hacen que el proyecto sea sostenible o planes para renovar y actualizar el proyecto con conceptos innovadores] -> Un párrafo máx.
[Ejemplos: *Trabajo en redes colaborativas que garantizan la supervivencia del proyecto aunque falle uno de los engranajes // Acercar técnicas tradicionales a un público contemporáneo // Elaboración a partir de materiales reciclados y electrónica desechada].*
- **IMPACTO/RESULTADO ESPERADO** [Describir qué se espera que haya cambiado para el propio proyecto, su público y/o para la comunidad local al finalizar la residencia] -> Un párrafo máx.
[Ejemplos: *Participación activa de un colectivo de más de 30 personas // Fomentar la participación en la vida cultural de vallisoletanos de más de 60 años // Visibilizar el talento joven, mostrando más de 100 obras de artistas menores de 25 a lo largo de todo el año // Despegar el proyecto hasta conseguir su viabilidad económica, logrando proporcionar trabajo a 3 perfiles culturales y poder sufragar gastos de alquiler y materiales en un futuro local propio].*

1.c. Viabilidad y sostenibilidad de la propuesta presentada (hasta 2 puntos).

- **TRAYECTORIA** [Resumen de la información específica relacionada con la evolución del proyecto presentado, pudiendo hacer referencia a trabajos anteriores de sus miembros en el caso de nuevas iniciativas] ► Un párrafo máx.
[Ejemplos: *La iniciativa ya ha contado con la participación de más de 200 mujeres a nivel internacional // Reconocido con la subvención del Ayuntamiento de Valladolid para empresas de nueva creación 2025 // Programación durante 17 años de miles de sesiones de pintura // Nuevo proyecto que se enmarca en integración de personas con discapacidad a través del arte, respaldado por la experiencia de ambos miembros del colectivo, que se han dedicado anteriormente al campo social, trabajando con las ONGs que se citan a continuación...].*

1.d. Su capacidad para fomentar la participación activa y la interacción con la comunidad y otros agentes culturales (hasta 1,5 puntos).

- **METODOLOGÍA** [Lo relativo al "cómo" respecto a la ejecución del proyecto: Maneras de abordar temas, etapas estructuradas, buenas prácticas...] ► Un párrafo máx.
[Ejemplos: *Talleres teórico-prácticos que incluyen sectores críticos para nuestro proyecto como este y el otro // Aproximación desde la teoría de XXX, aplicando sus principios y ejercicios pre-existentes, para el desarrollo cognitivo de los niños asistentes a las actividades y evaluar lo aprendido con ejercicios prácticos en los que se pueda observar su evolución // 1. Selección de obras a intervenir 2. Ejecución manual de la nueva obra reinterpretada 3. Ofrecer a los asistentes a talleres para que apliquen su propia intervención sobre la obra intervenida 4. Organizar la exposición final, en la que se puedan mostrar las capas de intervención de artista y asistentes al taller 5. Editar un catálogo con los procesos y finales].*
- **PÚBLICO** [A quién va dirigido] ► Un párrafo máx.
[Ejemplos: *Centros educativos de la periferia // Padres solteros a los que les gusta hacer ganchillo // Personas de la tercera edad que no pudieron jubilarse...].*

- **ACTIVIDADES DE RETORNO** ► Hasta 12 actividades nombradas
[Ejemplo: *Aunque durante la residencia se van a desarrollar más actividades de retorno o podrían variar con respecto a lo propuesto según la evolución del propio proyecto, la influencia y colaboración con otros proyectos residentes o por la propia demanda de las personas asistentes, hemos planificado hacer 3 talleres prácticos de costura con temáticas de upcycling (como hacer un mandil con vaqueros, un monedero con restos de cuero recogidos de tiendas especializadas o similar), también 4 exposiciones con sus visitas guiadas y 5 encuentros-conferencias sobre la problemática del residuo textil, estableciendo un grupo de trabajo para acudir a los comercios locales del sector y aportar información, además de acciones concretas para llamar la atención sobre este tema.*]

2.a. Formación detallada en el CV del solicitante (hasta 1,5 puntos).

- **TITULACIONES OFICIALES** [sólo titulación relacionada con el proyecto, lo demás si se quiere aportar también puede ir incluido en el CV genérico] ► Un párrafo máx.
[Ejemplos: *Máster en Gestión Cultural // Técnico Superior en Ilustración y Diseño Gráfico y Licenciada en Bellas Artes // etc.*].
- **OTROS** [prácticas, titulaciones no oficiales, cursos y cursillos] ► Un párrafo máx.
[Ejemplos: *Asistente voluntaria de artistas en Titirimundi 2018 // Curso de sostenibilidad del ECYL, etc.*].

2.b. Memoria de proyectos y trabajos anteriores realizados con el sector creativo, cultural y/ o artístico (hasta 1,5 puntos).

- **PREMIOS, PUBLICACIONES, EVENTOS/ACTIVIDADES ANTERIORES DEL PROYECTO, OTROS PROYECTOS RELACIONADOS, ETC** (cualquier otra trayectoria anterior que no se haya mencionado en los apartados previos)
[Ejemplos: *Nuestra integrante de la asociación Laura P. obtuvo la Beca Leonardo en la que estuvo trabajando con esta misma temática // El colectivo obtuvo este otro premio que no tiene que ver con la viabilidad y sostenibilidad de la propuesta presentada (ya reflejado en el párrafo de trayectoria), etc.*].

- RESIDENCIAS CUATRIMESTRALES -

TÍTULO DEL PROYECTO: [rellenar con el nombre del proyecto, aunque coincida con el nombre del solicitante]

INFORMACIÓN SOBRE EL PROYECTO:

1.a. Adecuación del proyecto y las actividades de retorno a los objetivos de Galerías VA (hasta 2 puntos).

- **DESCRIPCIÓN** [Introducción general a los conceptos a desarrollar con el proyecto, su marco de actuación y aplicación y su finalidad primordial] ► Un párrafo máx.
[Ejemplos: *Asociación pedagógica que busca poner en valor la memoria colectiva a través de reuniones periódicas colaborativas en las que se trabajará con personas de la tercera edad haciendo collage con temática vallisoletana // Empresa de gestión cultural dedicada específicamente al sector escénico que quiere realizar un mapeo de compañías y escenarios y actuar como mediador, asesor de tarifas y derechos o incluso como manager de determinadas compañías objetivo. // Artista dedicada a las instalaciones llevará a cabo un proyecto inmersivo en el que el público irá determinando las fases de evolución de la propuesta mediante feedback directo en eventos puntuales y en acciones online.*]
- **OBJETIVOS** [Objetivos secundarios] ► No más de 10 objetivos.

[Ejemplos: Mostrar el talento de mujeres en riesgo de exclusión social. Abrir el proceso creativo al público a través de talleres. Establecer diálogo entre la comunidad artística y la juventud. Generar contenidos audiovisuales y materiales gráficos para mejorar el impacto del proyecto. Etc.].

- **PLAN DE TRABAJO** [Puede estar detallado por meses, semanas, horas... Estimación a *grosso modo* de las fases principales de desarrollo del proyecto en relación a unas fechas determinadas que se adecuen al periodo de residencia solicitado] ► Un párrafo máx.

[Ejemplos: ENE: preparación del espacio y materiales, ENE-MAR: primeros eventos y presentación en redes, MAR-JUL: desarrollo de la parte expositiva y recogida de datos para la investigación durante las actividades, SEP-DIC: maquetación y grafismo de los datos recogidos, exposición de resultados // Cada semana se dedicarán 20h a producción y 5h a puertas abiertas y networking en Galerías, incluyendo el desarrollo de las actividades de retorno y otros eventos a nivel interno del proyecto// 1.Elaboración de obra (ENE-MAR), 2. Exposición y talleres en torno a la obra, documentación gráfica de los eventos (MAR-OCT), 3. Preparación de una publicación con los resultados, encuentros y conferencias para difusión y debates sobre resultados obtenidos, con posibilidad de matizar los resultados (OCT-NOV) 4. Edición, maquetación y presentación final (DIC)].

1.b. Innovación, originalidad e impacto del proyecto en el sector cultural y creativo de la ciudad (hasta 1,5 puntos).

- **TÉCNICA/TEMÁTICA** [Procesos a emplear para el desarrollo del proyecto y/o temas transversales a destacar por su originalidad, innovación, impacto cultural] ► Un párrafo máx.
[Ejemplos: *Propuesta multidisciplinar en torno a la intervención de grabados con distintos materiales y con impacto social por tratar específicamente sobre el maltrato y abandono de animales // El proceso incluye laboratorio de fotografía abierto al público general, con talleres específicos sobre distintas temáticas (botánica, paisaje urbano, retrato, texturas y abstracción, etc. // Iluminación interactiva y difusión de conceptos sobre nuevas tecnologías (Virtual Lighting Studio, DIALux, Relux, Vivaldi)].*
- **SOSTENIBILIDAD/INNOVACIÓN** [Puntos clave que hacen que el proyecto sea sostenible o planes para renovar y actualizar el proyecto con conceptos innovadores] ► Un párrafo máx.
[Ejemplos: *Trabajo en redes colaborativas que garantizan la supervivencia del proyecto aunque falle uno de los engranajes // Acercar técnicas tradicionales a un público contemporáneo // Elaboración a partir de materiales reciclados y electrónica desechada].*
- **IMPACTO/RESULTADO ESPERADO** [Describir qué se espera que haya cambiado para el propio proyecto, su público y/o para la comunidad local al finalizar la residencia] ► Un párrafo máx.
[Ejemplos: *Participación activa de un colectivo de más de 30 personas // Fomentar la participación en la vida cultural de vallisoletanos de más de 60 años // Visibilizar el talento joven, mostrando más de 100 obras de artistas menores de 25 a lo largo de todo el año // Despegar el proyecto hasta conseguir su viabilidad económica, logrando proporcionar trabajo a 3 perfiles culturales y poder sufragar gastos de alquiler y materiales en un futuro local propio].*

1.c. Calidad artística y técnica de la propuesta presentada (hasta 2 puntos).

- **APORTA IMÁGENES / PORTFOLIO** [puede ser un enlace, se pueden incrustar en el cuerpo de este Anexo II o aportar un adjunto a este Anexo II con imágenes maquetadas en cualquier otro programa de edición de imágenes].

1.d. Su capacidad para fomentar la participación activa y la interacción con la comunidad y otros agentes culturales (hasta 1,5 puntos).

- **METODOLOGÍA** [Lo relativo al "cómo" respecto a la ejecución del proyecto: Maneras de abordar temas, etapas estructuradas, buenas prácticas...] ► Un párrafo máx.

[Ejemplos: *Talleres teórico-prácticos que incluyen sectores críticos para nuestro proyecto como este y el otro // Aproximación desde la teoría de la Gestalt, aplicando sus principios y ejercicios pre-existentes, para el desarrollo cognitivo de los niños asistentes a las actividades y evaluar lo aprendido con ejercicios prácticos en los que se pueda observar su evolución // 1. Selección de obras a intervenir 2. Ejecución manual de la nueva obra reinterpretada 3. Ofrecer a los asistentes a talleres para que apliquen su propia intervención sobre la obra intervenida 4. Organizar la exposición final, en la que se puedan mostrar las capas de intervención de artista y asistentes al taller 5. Editor un catálogo con los procesos y finales].*

- **PÚBLICO** [A quién va dirigido] ► Un párrafo máx.
[Ejemplos: *Centros educativos de la periferia // Padres solteros a los que les gusta hacer ganchillo // Personas de la tercera edad que no pudieron jubilarse...].*]
- **ACTIVIDADES DE RETORNO** ► Hasta 12 actividades nombradas
[Ejemplo: *Aunque durante la residencia se van a desarrollar más o podrían variar con respecto a lo propuesto según la evolución del propio proyecto, la influencia y colaboración con otros proyectos residentes o por la propia demanda de las personas asistentes, hemos planificado hacer 3 talleres prácticos de costura con temáticas de upcycling (como hacer un mandil con vaqueros, un monedero con restos de cuero recogidos de tiendas especializadas o similar), también 4 exposiciones con sus visitas guiadas y 5 encuentros-conferencias sobre la problemática del residuo textil, estableciendo un grupo de trabajo para acudir a los comercios locales del sector y aportar información, además de acciones concretas para llamar la atención sobre este tema].*]

2.a. Formación detallada en el CV del solicitante (hasta 1,5 puntos).

- **TITULACIONES OFICIALES** [sólo titulación relacionada con el proyecto, lo demás si se quiere aportar también puede ir incluido en el CV genérico] ► Un párrafo máx.
[Ejemplos: *Máster en Gestión Cultural // Técnico Superior en Ilustración y Diseño Gráfico, etc.].*]
- **OTROS** [prácticas, titulaciones no oficiales, cursos y cursillos] ► Un párrafo máx.
[Ejemplos: *Asistente voluntaria de artistas en Titirimundi 2018 // Curso de sostenibilidad del ECYL, etc.].*]

2.b. Memoria de proyectos y trabajos anteriores realizados con el sector creativo, cultural y/ o artístico (hasta 1,5 puntos).

- **PREMIOS, PUBLICACIONES, EVENTOS/ACTIVIDADES ANTERIORES DEL PROYECTO, OTROS PROYECTOS RELACIONADOS, ETC** (cualquier otra trayectoria anterior que no se haya mencionado en los apartados previos)
[Ejemplos: *Nuestra integrante de la asociación Laura P. obtuvo la Beca Leonardo en la que trabajó con esta misma temática // El colectivo obtuvo este premio relacionado con el proyecto, etc.].*]