

Nota de premsa

Terrassa, 21 d'octubre de 2022

El II Bootcamp Crowdfunding Terrassa Innovació finalitza amb cinc projectes en marxa

Els projectes participants ja han fixat els seus objectius en la recerca de finançament després de tres mesos de formació

L'Ajuntament de Terrassa, a través del Servei d'Innovació, ha finalitzat l'etapa d'acompanyament i formació dels sis projectes que han participat al II Bootcamp Crowdfunding Terrassa Innovació en recerca de finançament per a dur a terme els seus projectes. Aquest programa s'emmarca en l'objectiu municipal d'impulsar i mantenir iniciatives que fomentin i consolidin el treball conjunt entre empreses, universitats, centres tecnològics i ciutadania, per a la creació d'ocupació de qualitat. Aquesta acció està subvencionada pel Servei Públic d'Ocupació de Catalunya i l'FSE en el marc dels Programes de suport al desenvolupament local.

Per al regidor d'Economia Social i Innovació, Pep Forn, «**aquest tipus de finançament obre portes a les persones amb una visió innovadora i amb potencial per impactar favorablement a la societat**». A més, també remarca «**la importància d'aquests programes de suport a persones amb talent per desenvolupar projectes innovadors vinculats a Terrassa**».

Enguany, els sis projectes seleccionats per a participar en la segona edició del Bootcamp havien d'estar relacionats amb la temàtica de les tecnologies immersives, les produccions audiovisuals, l'art i animació digital, els videojocs, l'holografia i videomapping i Metavers. Finalment, les candidatures que van ser escollides el passat mes d'abril van ser les següents:

- **Z-Cornius**: joc de cartes al metavers que va néixer arran de la pandèmia creat a Terrassa per la il·lustradora de jocs Laura Vidal. Van finalitzar la campanya de crowdfunding el 21 de juliol. L'objectiu era recaptar 1.900 € i van aconseguir el 108%. (<https://zcornius.com/>).
- **21 days**: curtmetratge de ciència ficció escrit i dirigit per Felipe Franco. Pel·lícula rodada al maig del 2022 com part del Màster en Direcció de l'ESCAC. Està ambientat en un món en el que hi ha tantes dades de les



terrassa.cat



/ajterrassa



@ajterrassa



@ajterrassa

nostres vides, que el govern sap quan morirà cada ciutadà/na. Olav, un enginyer informàtic i ciberactivista, rep la carta on se l'informa que només li queden 21 dies en aquest planeta. Enfurit, es proposa hackejar el sistema i canviar el seu destí. Va obrir la campanya de finançament de 5.000 € el 14 de setembre i el 5 d'octubre va assolir el 100% de l'objectiu. (<http://felipefranco.de/21days>).

- **REVIVR:** Experiències interactives i immersives de reminiscència per a promoure el benestar emocional de persones en les seves últimes etapes de la vida, de Álvaro González. Ha iniciat la seva campanya el 18 d'octubre amb un objectiu de 1.500 euros. (<https://revivr.eu/>).
- **VR TEA Emotional Trainer:** app de realitat virtual immersiva per a nens/es i adolescents amb TEA per promoure el seu benestar emocional en processos assistencials invasius (que pot ser una prova diagnòstica com una intervenció quirúrgica), de Jay Nebhwani i Conxi Caro. L'objectiu i la data de llançament de la campanya de recerca de finançament estan per confirmar (<https://emotionaltrainer.eu/>).
- **Healthbaloo RCP Training:** Serious Game multijugador online per a la formació i la pràctica en el desenvolupament d'habilitats tècniques i transversals en situacions de reanimació cardiopulmonar (RCP), d'Estel·la Ramírez i Daniel García. Està previst que llancin la campanya de crowdfunding amb l'objectiu de recaptar 8.000 euros. (<https://rcp.healthbaloo.com/>).
- **Perdóname:** curtmetratge drama de Daniel Gandra. Aquest projecte encara no presentarà cap campanya de cerca de finançament.

El mateix mes d'abril es va iniciar el Bootcamp amb un programa de formació grupal online de 9 hores i un acompanyament personalitzat de 8 hores per a cadascun dels projectes seleccionats, amb la finalitat de planificar, dissenyar i executar una campanya de crowdfunding exitosa. Un cop finalitzada aquesta formació i acompanyament, són els propis projectes els que han treballar de manera autònoma per aconseguir arribar als objectius de finançament i dur a terme els seus projectes.

