

# ERMUJA SOCIAL CITY LAB





1.OBJETIVO

2.OPERATIVA

3.CAMPUS EMPRENDEDORES

4.FASES DEL PROGRAMA

5.ESCTRUCTURA DEL PROGRAMA

6.PLANIFICACIÓN

## INNOVACIÓN SOCIAL Y TECNOLÓGICA CENTRADA EN USUARIO

Fomentar el envejecimiento activo

Facilitar la inclusión social

Empoderamiento de la población



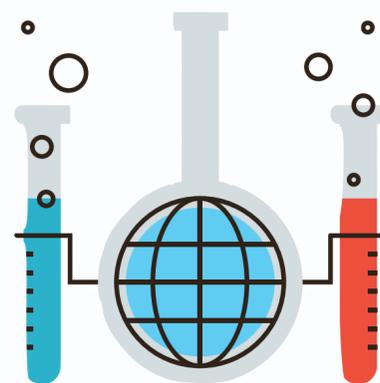


### Sistema experto

Sistema inteligente de captura, procesado y análisis de datos.

Generación automático de nuevo conocimiento que permite crear nuevas pautas de intervención social.

Permite a empresas, colectivos sociales, instituciones y personas entregar y capturar valor.



### Living lab

Espacio de co-creación. Empresas, instituciones públicas, emprendedores, habitantes de Ermua.

Espacio de testeo de ideas y productos.

Visibilidad proyectos y atracción e inversión externa.

Aceleradora de startups con proyectos innovadores. Espacio común de trabajo y conocimiento donde se potencian las sinergias y facilita la transferencia de know-how entre emprendedores.



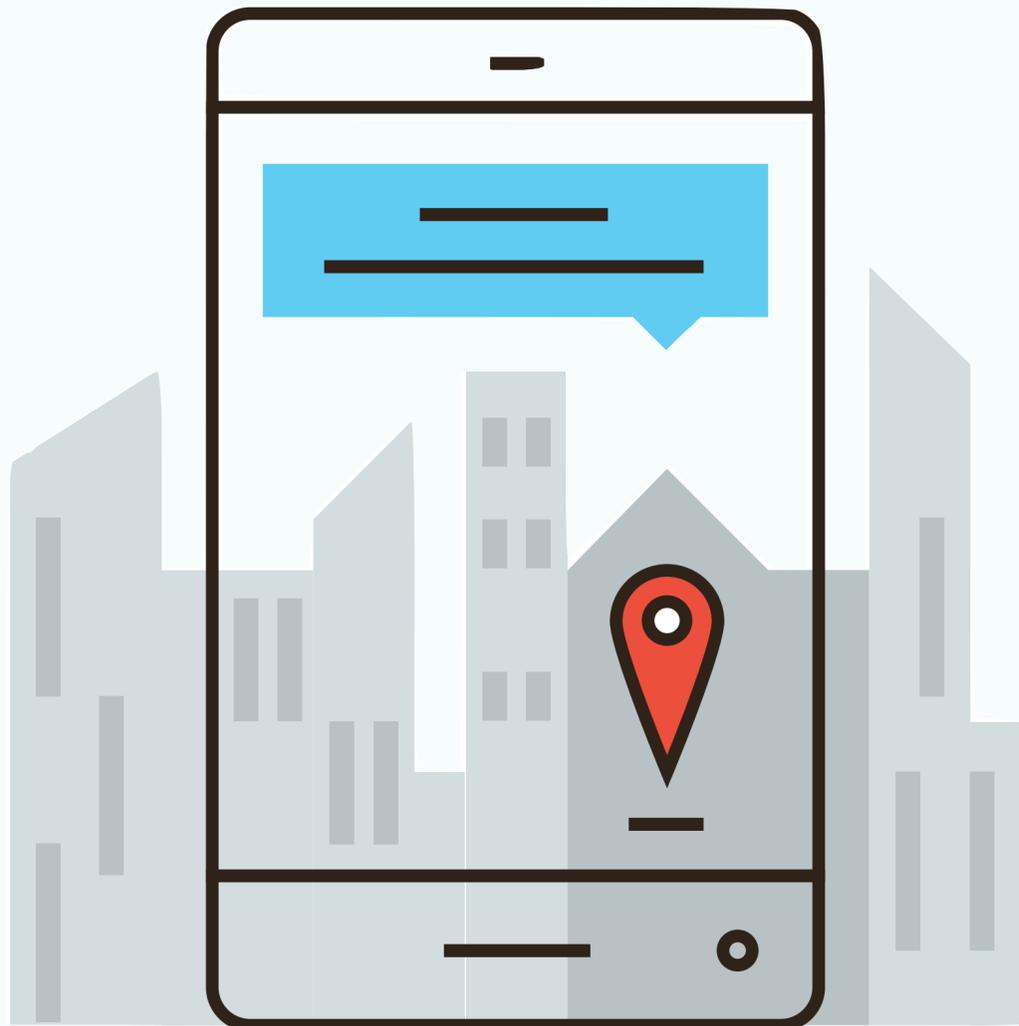
### Campus emprendedores

Programa de formación, inversión y mentoring para startups de tecnología social.

Atracción de ideas, proyectos, talento y empresas al living lab.

Atracción de inversión externa.

Creación de sinergias entre emprendedores, inversores y empresas.



## SOCIAL SERIOUS GAMES

### CONTEXTO

Mercado en crecimiento exponencial a nivel mundial. Se prevé que la facturación en 10 años sea igual al del mercado del desarrollo juegos de entretenimiento.

Campus pionero a nivel Español. Existen casos de éxito en otros sectores tecnológicos.

Se están creando congresos y formaciones específicas.



### BENEFICIOS

Extensa área de intervención: formación, evaluación, tratamiento, rehabilitación, simulación

Canal muy eficaz para la adquisición de datos.

Ubicuidad y engagement.

1

**Workshop intensivo**

Previa selección de 5 proyectos finalistas entre todos los inscritos.

3 días de inmersión con mentores de reconocida trayectoria y prestigio.

Formación intensiva en áreas de diseño, modelo de negocio, innovación, captación de inversión tec.

Premio dinerario al ganador y en especies a los finalistas.

2

**Aceleración / mentoring**

Inclusión del proyecto ganador en el living lab por un periodo de 3 meses.

Asesoramiento de los mentores durante la fase de aceleración .

Programa de mentoring con un límite de horas mensuales y que se realizará a distancia. Aportación de know how, contactos, sinergias, etc.

3

**Investor day**

Los proyectos se presentan a inversores con el objetivo de conseguir futuras rondas de financiación.

	DÍA 1	DÍA 2	DÍA 3
MAÑANA	Diseño e Innovación. Realidad virtual, realidad aumentada.	Mercado y modelo de negocio.	Serious games y transformación social. Gamificación.
TARDE	Crowdfunding. Kickstarter.  Mentoring personalizado.	Capital semilla.  Mentoring personalizado.	Presentación proyectos.  Entrega de premios.

