

PROGRAMA DE LANZAMIENTO AL MERCADO

Factoría Cultural pone en marcha un programa destinado a lanzar al mercado iniciativas o proyectos con un plan de negocio ya definido y que se encuentren en una fase de comercialización.

Los proyectos que quieran participar deben tener un producto o servicio ya prototipado o desarrollado, o con una fecha establecida ya para la salida al mercado del producto/servicio.

Se trata de un programa que busca lanzar estos proyectos al mercado, por lo que no son susceptibles de participar proyectos que se encuentren en fases tempranas de incubación o ideación de su negocio.

Este lanzamiento al Mercado se materializa en participar en una campaña de Crowdfunding propia de Factoría y/o disponer de un canal propio de venta dentro del MarketPlace de Factoría.

#1 Proyectos participantes

Se trata de un programa sectorial, por lo que los proyectos participantes estarán vinculados a los siguientes sectores:

LIBRO

ESCENA

DISEÑO

MODA

EDUCACIÓN

MÚSICA

ARTE Y SALUD

COMUNICACIÓN

VIDEOJUEGOS

ARQUITECTURA

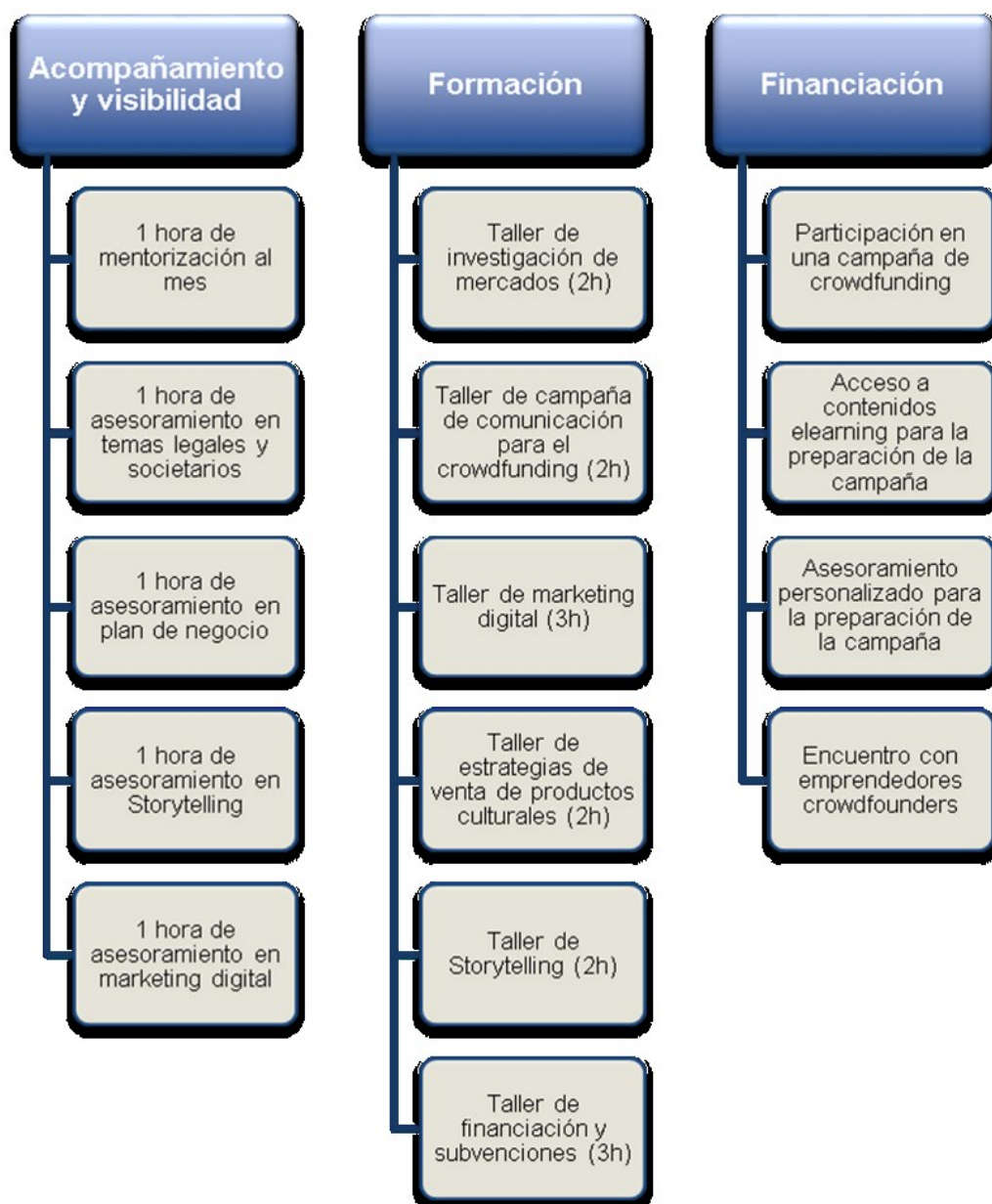
ARTES VISUALES

No obstante, este listado no es limitante, y tendrán cabida en este programa todos los proyectos que se encuentren vinculados a las Industrias Culturales y Creativas.

#2 Servicios y actividades del programa

En total, el programa ofrece participación en una campaña de crowdfunding, disponer de un canal propio en el MarketPlace de Factoría para aquellos proyectos que tengan producto físico, 18 horas de formación presencial, 1 hora de mentorización al mes más 4 horas de asesoramiento individualizado, así como apoyo en la comunicación mientras estén activas las campañas de crowdfunding y apoyo en comunicación para el primer mes del canal en el MarketPlace.

Además, los proyectos tendrán la oportunidad de presentarse en un evento presencial abierto al público donde se iniciará oficialmente su campaña de crowdfunding y se presentará su canal en la Multitienda.



Según la tipología del proyecto, podrá decidir si quiere participar en la campaña de crowdfunding y tener también su propia tienda en el MarketPlace, u optar sólo por una de las dos opciones.

#3 Duración del programa

Este programa durará tres meses, **comenzando el 13 de Noviembre y finalizando el 18 de Enero**. El programa finalizará con el evento de presentación de los proyectos, donde se activarán las campañas de crowdfunding y se harán públicas las tiendas de cada uno de los proyectos en el MarketPlace.

#4 Colaboradores

Pablo Laporte. Formador en storytelling, estrategia de relato de marca y creador de contenido bajo demanda. Ayuda a emprendedores, empresas y startups a generar relato, valores y experiencias alrededor de sus productos así como a comunicarlos. Encargado del taller de Storytelling y de su asesoramiento.

Núria Ribas. Promotora y directora de La línea amarilla, revista cultural online de Arganzuela. Más de veinte años de profesión repartidos entre la comunicación y el periodismo económico y político. La Línea amarilla salió a la luz gracias a una campaña de crowdfunding. Encargada del taller de Campaña de Comunicación para el crowdfunding.

Nacho Parra. CEO & Marketing Director en Blue Planets Production. Profesor de MBA en las materias de Marketing Estratégico y Pensamiento Creativo. Encargado del taller de investigación de mercados.

Jesús Cobo. Ingeniero de Telecomunicación. En la última década se ha especializado en la aplicación de nuevas tecnologías para el desarrollo de proyectos culturales y de ocio, en especial los relacionados con los procesos de venta multicanal, plataformas de pago, CRMs, desarrollo de nuevos productos, etc. Encargado del taller de Estrategias de venta para productos culturales.

Ana Bazán. Licenciada en Derecho y Empresariales por la Universidad Complutense de Madrid, especialidad Jurídico-Empresarial (Universidad San Pablo CEU). Preparación a la carrera Judicial y Fiscal). Colaboradora del Colegio de Abogados de Madrid. Responsable

de la creación y coordinación del Servicio de Orientación Jurídico- Hipotecario con sede en los Juzgados de Madrid. Encargada del asesoramiento en temas legales y societarios.

Emprendedores de Factoría Cultural que tienen proyectos ya maduros y sostenibles, que pueden aportar su visión y su experiencia en la salida al mercado así como en la búsqueda de financiación y/o participación en campañas de crowdfunding.

Paula de Aguirre. Responsable de comunicación de Factoría Cultural. Encargada de la impartición del taller de comunicación digital y de la tutorización individualizada de este tema.

Antonio Bazán. Director técnico de Factoría y experto en financiación. Encargado de la impartición del taller de preparación de subvenciones.

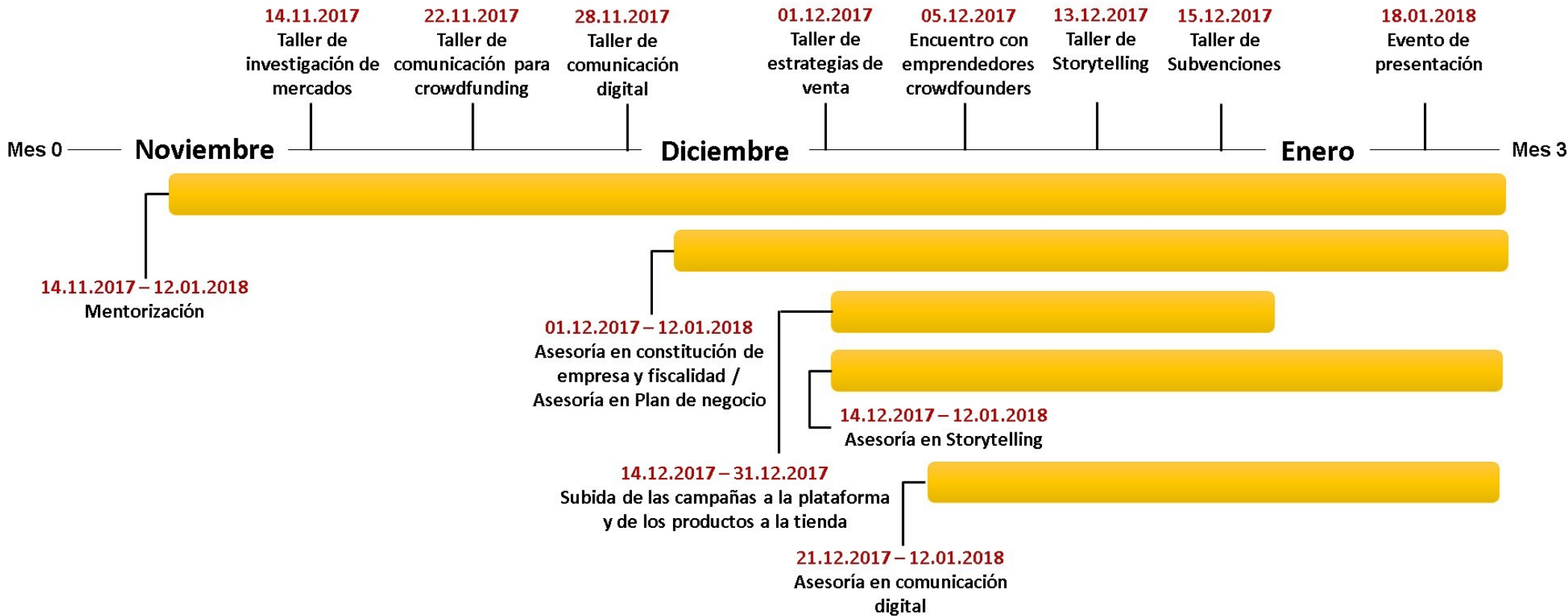
José Antonio de la O. Coordinador de Factoría Sevilla y experto en desarrollo de planes de negocio, estrategia y operaciones. Encargado del asesoramiento en plan de negocio.

Cristina Arroyo. Responsable de formación de Factoría Cultural. Encargada de la coordinación del programa y del acompañamiento de los proyectos durante todo el proceso.

#5 Cronograma de actividades

A continuación se detallan las actividades que se desarrollará durante los tres meses del programa. Todos los talleres se impartirán en horario de mañana. Además, se realizará un acompañamiento individualizado a todos los proyectos de cara a su preparación de su presentación en el evento presencial.





#6 Coste para los proyectos

Los **proyectos residentes en Factoría** podrán acceder a este programa como parte de los servicios de valor añadido que se les ofrece, por lo tanto, su participación no tendrá **ningún coste**.

No obstante, con el fin del aprovechamiento del programa y la optimización de los recursos, se tendrá que hacer un pago al inicio de **150€ en concepto de depósito**. Este importe será devuelto a la finalización del programa, siempre y cuando se haya asistido a todas las sesiones y hayan finalizado el programa con éxito.

Los proyectos que hayan estado vinculados a Factoría durante el año inmediatamente anterior al inicio de este programa, tendrán un coste bonificado del 80% sobre el coste habitual de los servicios ofrecidos por Factoría. Por lo tanto, el coste será de **70€/mes** (IVA no incluido).

En cuanto al **resto de los proyectos no residentes en Factoría** y con el fin de hacer este programa asumible para ellos, se establecen un coste bonificado del 50% sobre el coste habitual de los servicios ofrecidos por Factoría. Por lo tanto, el coste será de **175€/mes** (IVA no incluido).

Se emitirá una factura al inicio del programa por el coste total de los tres meses del programa, si bien el pago se fraccionará en tres, debiéndose hacer un pago por cada uno de los meses de duración del mismo.

El **coste de la participación en la campaña de crowdfunding** es un coste extra que será asumido por cada proyecto. En todo caso, Factoría Cultural no cobrará ningún importe por gastos de gestión ni ningún porcentaje de las aportaciones conseguidas en la campaña.

Los gastos de gestión de pagos de la campaña irán a cargo del proyecto, y suponen entre un 1,35% o un 3,5% en función de si se activa o no la opción de aportar por PayPal a la campaña. Estos son gastos que cobran el banco o PayPal directamente al autor por la gestión de los cobros.

La apertura de la tienda en el **MarketPlace tampoco tendrá un coste asociado**, y Factoría no percibirá ningún beneficio por la venta de los productos. Para facilitar la apertura de la

tienda y la gestión de los pagos, Factoría pondrá a disposición de los proyectos una pasarela de pago, de tal manera que los pagos se realicen de manera centralizada a la cuenta de Factoría y asegurando el pago seguro.

Factoría y el propietario de la tienda firmarán un acuerdo privado que rijan los derechos y deberes entre ambas partes.

Cada tienda tendrá una url propia a modo de microsite, por lo que podrá ser embebida en las páginas web de los propios proyectos.

Cada proyecto podrá subir la información de sus productos así como la de su información corporativa al MarketPlace, si bien Factoría se encargará de revisar dicha información.

Una vez abierta cada tienda, cada proyecto se encargará de la gestión de sus productos y de la relación con posibles clientes. Esta tienda se mantendrá una vez que haya finalizado el programa durante todo el tiempo que el proyecto considere.

#7 Como participar

Para poder participar en el programa habrá que cumplimentar el formulario correspondiente en la página web de Factoría.

Junto con la cumplimentación de los datos del formulario también hay que adjuntar un dossier con el detalle del proyecto. En dicho dossier también hay que incluir el objetivo económico se quiere alcanzar a través del crowdfunding y a qué se destinará dicha cantidad. Al final del dossier se deben adjuntar la currícula de todos los integrantes del proyecto.

Una vez recibidas las propuestas, se valorará su adecuación a los criterios y objetivos establecidos en este programa. Se comunicará a cada proyecto si resulta admitido o no en este programa.

El plazo máximo para enviar las propuestas será **el 5 de Noviembre a las 00.00h** (hora española).