

# PROPOSTA DEL PROJECTE IMMENSIVA FESTIVAL 2025 - BLOCS SOCIALS XR

## Proposta de Projecte

### Concepte IMMENSIVA FESTIVAL 2025 - BLOCS SOCIALS XR

## 1. Introducció i objectius

El Festival IMMENSIVA 2025, un esdeveniment de cultura digital que en la seva sisena edició, denominada **BLOCS SOCIALS XR** (o **Social Bricks XR**), impulsa la innovació tecnològica, la creació interdisciplinària i, sobretot, l'impacte social. Després de diverses edicions anteriors amb un enfocament ampli i experimental en la multidisciplinarietat —on es van explorar VR, AR, IA, arts escèniques, col·laboracions amb centres de recerca, etc.—, aquesta nova edició fa un pas més cap a la consolidació de resultats tangibles, amb potencial d'escalabilitat i projecció.

El Festival **IMMENSIVA 2025 - BLOCS SOCIALS XR** seguirà el mateix format de les edicions anteriors, és a dir:

- **Residència IMMENSIVA d'artistes**
- **IMMENSIVA Day per a professionals i institucions**
- **IMMENSIVA Expo**

Tanmateix, es desenvoluparan objectius més específics i evolucionats:

Els objectius clau d'aquest projecte són:

1. Dissenyar prototips que abordin temes d'inclusió, diversitat i medi ambient, integrant enfocaments artístics i tecnològics d'alt nivell.
2. Formar i capacitar artistes, desenvolupadors i creadors en tecnologies avançades d'IA i XR per a la generació de narratives immersives amb èmfasi social.
3. Construir un llegat: desenvolupar un ecosistema d'experiències immersives modulars (els **Blocs XR**) que altres institucions (museus, universitats, centres de formació) puguin llicenciar i adaptar per als seus propis projectes educatius i culturals.
4. Connectar comunitats i institucions (educatives i culturals) i potenciar la col·laboració interdisciplinària, culminant en

**IMMENSIVA Day**, un espai d'exhibició, demostració i xarxes de contacte amb potencials aliats.

Per aconseguir-ho, es proposa l'adopció d'un **AI/XR Toolkit**, que servirà com a base per a la implementació dels **Blocs Socials XR** i assegurarà l'escalabilitat i fàcil adaptació dels prototips en diferents contextos.

## 2. Justificació i rellevància

Actualment, tecnologies com la realitat estesa (**XR**) i la intel·ligència artificial (**IA**) permeten generar noves formes d'empatia i conscienciació sobre problemàtiques socials (diversitat, inclusió, crisi climàtica...). Encara que les edicions passades d'IMMENSIVA s'han caracteritzat per un ampli espectre experimental, fomentant la convergència d'art, tecnologia i creació, aquesta edició vol reforçar:

- **La creació de prototips de gran qualitat tecnològica i artística**, amb un fort potencial per ser escalats i distribuïts.
- **L'enfocament en temàtiques socials d'alt impacte** (inclusió, medi ambient, diversitat).
- **La consolidació de resultats:** l'ecosistema d'experiències immersives **BLOCS SOCIALS XR** serà fàcilment transferible a altres institucions (educatives i culturals), assegurant així un impacte molt més gran i a llarg termini.

A més, s'incorpora la perspectiva lúdica i de dansa com una fortalesa que actua com a **element cohesionador**, facilitant la cohesió grupal i el moviment col·lectiu per promoure l'empatia i l'autoexpressió. Aquestes dinàmiques es mantenen presents, però s'integren dins d'un marc més ampli i estratègic, centrat en l'efectivitat i escalabilitat de l'eina.

Per aconseguir un impacte òptim, fins i tot es recomana combinar les demostracions amb elements lúdics per fomentar l'empatia i preparar els participants per rebre el missatge social de la segona part.

## 3. Descripció general de la proposta

### 3.1. Eix temàtic i blocs modulars

El projecte es construeix al voltant de la idea de crear **narratives immersives** mitjançant **Blocs** (o **Bricks**). Cada Bloc correspon a un segment de l'experiència XR, que pot incloure:

- **Escenes de realitat augmentada o virtual** (visuals i sonores).
- **Elements generats per IA** (música, animacions, narrativa).
- **Dinàmiques col·lectives** (moviment, coreografia participativa, gestos simbòlics).
- **Enfocament social** (inclusió, igualtat de gènere, canvi climàtic, migració...).

L'ecosistema d'experiències immersives es desenvoluparà en **Unity** i comptarà amb eines internes que facilitaràn la integració i edició d'aquests **Blocs**, permetent als equips afegir o modificar contingut sense necessitat de grans coneixements tècnics.

Per a això, l'**AI/XR Toolkit** aportarà llibreries i recursos orientats a la creació modular d'experiències, simplificant la incorporació d'IA i mecàniques XR a cada Bloc.

### 3.2. Formació i creació XR + IA

Per assegurar produccions de nivell alt, s'oferirà un **programa formatiu** als participants, enfocat en:

- **IA aplicada a la creació:** entorns visuals, efectes sonors, narrativa generada per IA.
- **XR i desenvolupament en Unity:** AR/VR, control de gestos, lògica de **timeline** modular.
- **Narratives immersives i artístiques:** storytelling, dansa/colectiu lúdic, dinàmiques de moviment.
- **Orientació social:** disseny d'experiències que impactin en temes de diversitat i inclusió.

### 3.3. Prototips i llegat

Els equips participants co-crearan prototips que formaran part del catàleg de BLOCS SOCIALS XR. Al finalitzar, s'espera que aquests prototips:

1. Demostrin un nivell artístic i tècnic sòlid.
2. Aportin continguts centrats en les àrees socials seleccionades (p. ex. històries de migració, dinàmiques de dansa inclusiva, experiències de conscienciació ambiental, etc.).
3. S'integrin dins de l'ecosistema d'experiències immersives final, llestos per a la seva difusió i adopció per tercers.

El factor lúdic (moviment, dansa, coreografies col·lectives) servirà com a element dinamitzador i de cohesió, evidenciant la capacitat de la XR per fomentar empatia, interacció social i expressió. Es recomana que, en les demostracions, es realitzi una part principal basada en aquests elements per preparar els participants per a una recepció òptima dels missatges culturals que requereixen empatia.

## 4. Estructura del projecte

El pla s'organitza en dues grans fases que es superposen:

1. **Desenvolupament tecnològic i preproducció (març - setembre 2025)**
  - Implementació de l'ecosistema d'experiències immersives BLOCS SOCIALS XR en Unity.
  - Integració d'IA per a la creació d'assets (visuals, sonors, narratius).
  - Validació de l'arquitectura modular i preparació de les primeres plantilles de Blocs.
2. **Residència IMMENSIVA (juny - octubre 2025)**
  - **Bloc 1: Iniciació i familiarització (principis de juny, setmana abans del Sònar)**
    - Tallers introductoris (en línia/presencials) en XR, IA i narrativa social.
    - Formació en dinàmiques de moviment i dansa col·laborativa com a via per cohesionar grups i generar empatia.
  - **Bloc 2: Creació de contingut (juliol - setembre)**
    - Equips multidisciplinaris dissenyen i prototipen els seus Blocs, combinant la part social amb el potencial lúdic, la IA i la XR.

- Mentories tècniques i artístiques setmanals.
- **Bloc 3: Producció i testatge (setembre - octubre)**
  - Ajustaments i testatge final dels prototips.
  - Preparació de demos i coordinació per a la presentació pública.

Com a tancament, es durà a terme l'**IMMENSIVA Day** (mitjans/finals de novembre), on s'exhibiran els projectes i es convidaran institucions i stakeholders a conèixer l'ecosistema d'experiències immersives. *(Les dates són orientatives i poden variar segons disponibilitat i confirmació final.)*

## 4.1 Ús de l'espai físic d'Espronceda

### **Espai Integral per a la Producció XR**

Espronceda constitueix l'epicentre estratègic d'aquest projecte, sent la base operativa del IMMENSIVA 2025 Blocs Socials XR, però sobretot per al bloc 2 i el bloc 3, Espronceda – Institute of Art & Culture ofereix un entorn multidisciplinari on s'habiliten àrees de prototipatge, sales per a tallers i zones expositives adaptades a les necessitats tècniques de la XR. Aquest espai compta amb infraestructures d'alt rendiment (equips audiovisuals, connexió d'alta velocitat) que faciliten la producció d'experiències d'alta qualitat.

### **Accessibilitat i Distribució**

S'ha dissenyat un circuit inclusiu que contempla accessos adaptats per a persones amb mobilitat reduïda, al costat d'una senyalització clara que orient als participants a les diferents activitats (workshops, donem, assajos). D'aquesta manera, el flux de públic és fluid i es garanteix la participació segura i còmoda de tots els assistents.

### **Infraestructura Tècnica i Entorns de Networking**

Espronceda compta amb sales específiques per a la instal·lació i ús de dispositius XR ( 20 Dispositius Meta Quest 3) i àrees de trobada pensades per al networking entre artistes, programadors i mentors. Això possibilita la co-creació in situ, assegurant que la fase de producció i testatge dels Blocs Socials XR es desenvolupi de manera òptima i escalable.

L'ús i assignació horària de l'espai, així com l'equipament tècnic d'Espronceda i la mentoria personalitzada per a cada projecte, es coordinaran de manera orgànica amb els grups, promovent l'assistència física i el màxim aprofitament de les instal·lacions, però sempre de manera

flexible i respectuosa amb les responsabilitats laborals i la vida privada dels participants.

## 5. Component social i d'inclusió

Encara que les edicions anteriors de IMMENSIVA es van caracteritzar per un àmbit exploratori multidisciplinari, ara es **reforcen** els objectius d'**impacte social**, aconseguint prototips més tangibles, escalables i mesurables. Entre altres:

- **Inclusió i diversitat:** narratives que representen identitats variades, minories culturals, gènere i experiències migratòries.
- **Medi ambient:** conscienciació ecològica a través de seqüències immersives que mostren, per exemple, desforestació o el desglaç polar, emfatitzant la urgència de l'acció col·lectiva.
- **Accessibilitat:** disseny de dinàmiques inclusives que permetin la participació de persones amb diferents capacitats i perfils.

La part lúdica i de dansa també es posa al servei d'aquestes temàtiques, mostrant com el moviment col·lectiu pot convertir-se en vehicle d'empatia i expressió de realitats socials diverses.

## 6. BLOCS SOCIALS XR com a eina educativa i escalable

### 6.1. Eina modular

El resultat central serà un ecosistema d'experiències immersives compost per mòduls XR. La modularitat i la integració de la IA faciliten:

1. **Personalització:** es poden escollir o reordenar els Blocs per crear diferents itineraris narratius.
2. **Enfocament temàtic:** cada Bloc aborda un aspecte (medi ambient, diversitat funcional, dansa inclusiva...), combinant imatge, so i mecàniques interactives.
3. **Edició senzilla:** amb poca experiència en Unity, qualsevol institució podrà canviar assets o narratives de forma àgil.

Adicionalment, l'**AI/XR Toolkit** proporcionarà llibreries i exemples que simplifiquen la creació de cada Bloc, garantint la consistència entre IA i XR i facilitant la integració de noves funcionalitats.

## 6.2. Llegat a llarg termini

- **Eina escalable:** L'ecosistema d'experiències immersives quedarà disponible per ser llicenciat a museus, centres de formació o festivals que vulguin incorporar dinàmiques immersives amb rerefons social o lúdic.
- **Aplicable a múltiples contextos:** escoles, universitats, empreses (team-building), espais culturals, etc.
- **Fàcil manteniment:** la seva arquitectura modular permet renovar o ampliar continguts (nous Blocs) segons les necessitats.

Amb això, es garanteix que l'esforç d'IMMENSIVA 2025 no sigui efímer, sinó que impulsi un ecosistema de projectes XR amb valor social durador.

## 6.3. Què són i com funcionen els BLOCS SOCIALS XR?

Els **BLOCS SOCIALS XR** són les unitats fonamentals de l'experiència immersiva. Cada Bloc defineix:

1. **Contingut i context:** temàtica (migració, igualtat, ecologia, etc.), objectius d'aprenentatge o reflexió i estil (lúdic, contemplatiu, performatiu...).
2. **Forma d'interacció:** com participa l'usuari o el grup (gestos, dansa, col·laboració AR/VR, etc.).
3. **Durada:** pot variar des d'1 minut (ex. un "micro-passatge" reflexiu) fins a 3-5 minuts (ex. un exercici coreogràfic amb IA).
4. **Propòsit narratiu o comunicatiu:** cada Bloc transmet un missatge específic (ex. sensibilitzar sobre la desforestació o celebrar la diversitat ètnica).
5. **Indicadors mesurables:** es pot monitoritzar el temps d'ús, nivell de participació, reaccions dels usuaris, etc.

Essent seccions modulares, els Blocs s'ubiquen en una línia temporal dins de l'experiència. Així, l'equip creador pot:

- Enllaçar diversos Blocs per compondre un recorregut temàtic (primer un Bloc introductori, després un de dansa col·laborativa, més tard un contemplatiu, etc.).
- Reemplaçar un Bloc per un altre similar si es vol variar la temàtica o la mecànica.

**Exemple:** un Brick pot ser eminentment **contemplatiu**, mostrant (amb animació generada per IA) la història d'una comunitat indígena que lluita per salvar la seva selva. Un altre Brick pot ser **activa i performativa**, convidant als usuaris a entonar un himne a la igualtat mentre ballen, observant com la **IA** genera visuals 3D que reaccionen a la música i els moviments.

## 6.4. Exemples concrets de BLOCS i les seves dinàmiques d'interacció

Els "Blocs Socials XR" poden respondre a diferents categories temàtiques (inclusió i diversitat, sostenibilitat, conflictes culturals i empatia, patrimoni cultural...), però no són excloents entre si. Un mateix equip pot desenvolupar diversos Blocs centrats en un sol tema o combinar-los per generar un recorregut narratiu més complet.

A continuació, es descriuen cinc exemples inspirats en la idea de Blocs Socials. La primera proposta (Salt d'Unitat) es concep com un Bloc introductori i més lleuger, perquè els participants entrin en sintonia grupal. Els posteriors posseeixen una càrrega narrativa creixent.

### 1. Bloc "Salt d'Unitat" (Recomanat sempre com a bloc inicial)

**Context:** Preparació meditativa, dansa i cohesió grupal.

**Contingut:** El Bloc s'inicia amb una breu dinàmica de relaxació i exercicis de respiració, on els participants s'acomoden en un estat meditatiu i de reflexió personal. A continuació, s'introdueix el mecanisme XR que sincronitza música generada per IA (un ritme progressiu) amb una coreografia grupal projectada en l'entorn virtual.

#### Interacció:

##### 1. Fase Meditativa (1-2 minuts):

- Es convida els usuaris a tancar els ulls o enfocar la seva atenció en la respiració.
- Es reproduïxen sons ambientals o ritmes cardíacs suaus, promovent la relaxació i la connexió interior.

##### 2. Transició a la Dansa (2-3 minuts):

- La música va cobrant intensitat. Apareixen hologrames o figures lluminoses que indiquen passos o gestos senzills.
- Els participants, en un moviment coordinat, segueixen les indicacions, experimentant una coreografia de baixa intensitat inicial.



### 3. Salt d'Unitat (moment culminant):

- En assolir un nivell de sincronització, tots salten a l'uníson; el sistema XR registra l'acció i projecta una animació 3D de figures humanes ballant o expandint-se en color.
- El resultat és un efecte grupal d'exaltació i cohesió, simbolitzant l'harmonia col·lectiva.

**Durada:** ~5 minuts en total (1-2 minuts de relaxació + ~3 minuts de dansa).

#### **Objectiu:**

- Preparar el cos i la ment per endinsar-se en experiències XR amb contingut social més profund.
- Fomentar l'empatia, la unitat i l'estat d'obertura abans d'abordar narratives que requereixin una implicació emocional major.

## 2. Bloc "Bosc Ancestral"

**Context:** protecció del medi ambient i cultura indígena.

**Contingut:** Animació creada amb IA que recrea un bosc amenaçat per la desforestació. Un personatge principal (líder comunitari virtual) explica la seva lluita per preservar la selva.

#### **Interacció:**

- Després de l'animació inicial (~2 minuts), es convida a situar "llavors virtuals" a la selva mitjançant un gest sincronitzat (p. ex. ajupir-se i simular l'acció de plantar).
- Les llavors, representades en realitat augmentada, floreixen només si tots col·laboren en l'acte de sembra.

**Objectiu:** Fomentar la reflexió sobre la urgència de protegir la natura, així com reconèixer la saviesa de les comunitats indígenes. Aquest Bloc s'emmarca en la categoria de Sostenibilitat, podent fusionar-se amb altres Blocs que abordin canvi climàtic o ecologia.

## 3. Bloc "El Viatge de Luz"

**Context:** migració i resiliència.

**Contingut:** Animació amb IA que segueix el trajecte de "Luz", una jove inmigrant virtual, enfrontant obstacles per arribar a una comunitat d'acollida.

#### **Interacció:**

- En determinats moments, l'escena XR "demana ajuda" al públic. Per exemple, dues o més persones uneixen les seves mans per crear un "pont virtual" que Luz travessa.
- El pont apareix en pantalla quan es detecten les mans juntes en un angle específic (controlat per sensors de moviment).

**Durada:** 2-3 minuts. Al final, Luz agraeix la col·laboració i l'escenari

s'omple de símbols que representen la diversitat cultural.

**Objectiu:** Sensibilitzar sobre els desafiaments de la migració i el poder de la solidaritat col·lectiva. En el marc d'Inclusió i diversitat, aquest Bloc també es pot combinar amb coreografies de dansa (p. ex. Salt de la Unitat) per reforçar l'empatia.

#### 4. Bloc "Ritual de Veus"

**Context:** inclusió i diversitat (històries de comunitats LGBTQ+, identitats culturals, convivència).

**Contingut:** El Bloc proposa una performance immersiva on diferents veus i testimonis es reproduïen en àudio 3D. L'espai virtual (visualitzat mitjançant AR o VR) mostra avatars o símbols que representen la pluralitat d'identitats.

**Interacció:**

- Cada participant tria una història (p. ex. un testimoni LGBTQ+ o una experiència de discriminació) per "activar" en l'entorn virtual, generant ecos sonors i fragments visuals.
- A mesura que s'activen més veus, es crea una polifonia que es modula segons el moviment dels usuaris (senyors de posició).

**Objectiu:** Visibilitzar la riquesa de la diversitat i promoure l'escolta activa. Aquest Bloc funciona en la categoria d'Inclusió i diversitat i es pot unir amb altres Blocs que aportin dansa (Salt de la Unitat) o testimonis migratoris (El Viatge de Luz), formant un recorregut temàtic.

#### 5. Bloc "Arrels Catalanes"

**Context:** patrimoni cultural i memòria històrica (focalitzat en el territori català).

**Contingut:** A través de fotografies antigues, música tradicional i relats orals (digitalitzats amb IA), es reconstrueixen moments clau de la història local, plasmats en escenes XR.

**Interacció:**

- Els participants trien objectes virtuals (p. ex. utensilis de la cultura popular, vestits tradicionals...) que, en combinar-se, van desbloquejant capítol de la narrativa (festes populars, costums, episodis històrics).
- En paral·lel, es pot invocar una dansa tradicional (sardana virtual) integrant el públic.

**Objectiu:** Preservar i revaloritzar la memòria històrica i el patrimoni cultural català, projectant-lo en un entorn immersiu actual. Aquest Bloc s'emmarca en Patrimoni cultural i es pot complementar amb

altres Blocs de sostenibilitat o inclusió, segons el fil narratiu que es vulgui construir.

Aquests exemples il·lustren com cada Brick té el seu temps, la seva narrativa i la seva mecànica, i com en el seu conjunt poden encadenar-se per a formar un recorregut coherent i significatiu.

## 7. Cronograma detallat

1. **Preproducció i desenvolupament tecnològic (març - setembre 2025)**
  - Creació de l'ecosistema d'experiències immersives modular en Unity.
  - Integració d'IA per a la generació de continguts.
  - Assajos inicials d'escenes interactives i dinàmiques immersives.
2. **Residència IMMENSIVA (juny - octubre 2025)**
  - **Juny:**
    - **Bloc 1: Iniciació i familiarització.**
    - Tallers introductoris (XR, IA, dansa/moviment i enfocament social).
  - **Juliol - Setembre:**
    - **Bloc 2: Creació** de continguts i prototips.
    - Mentoria contínua, revisions periòdiques.
  - **Setembre - Octubre:**
    - **Bloc 3: Producció i testatge.**
    - Ajustos finals, gravació de materials promocionals.
3. **Immensiva Day (mitjans/finals de novembre)**
  - Exhibició de prototips finals.
  - Invitació a institucions i agents culturals per conèixer i potencialment adquirir/licenciar l'eina. *(Dates subjectes a confirmació i convenis.)*

## 8. Metodologia i mentoria

1. **Formació estructurada:**
  - Tallers específics d'IA aplicada a XR.
  - Formació en Unity i eines de creació immersiva.

- Acompanyament creatiu en narrativa i coreografies col·lectives (per a aquells Blocs que incloguin dansa o dinàmiques de moviment).
- 2. **Mentoria especialitzada:**
  - Experts en IA, disseny XR, narrativa social i arts performatives supervisaran cada pas dels equips.
  - Sessions de feedback setmanals, material enregistrat disponible en línia.
- 3. **Avaluació intermèdia:**
  - Presentacions parcials dels Blocs per corregir problemes tècnics o narratius.
  - Integració dels Blocs en l'ecosistema d'experiències immersives, validació de la seva cohesió i escalabilitat.
- 4. **Sessió final i Networking:**
  - Durant l'Inmensiva Day, els projectes finalitzats es mostraran en un format accessible i professional.
  - Espai de trobada amb possibles aliats (museus, universitats, fundacions, empreses, etc.).

## 9. Impacte cultural, social i mediambiental

**BLOCS SOCIALS XR** està alineat amb la idea que la tecnologia XR i IA poden ser **poderoses catalitzadores** de canvi social. A través de dinàmiques immersives, dansa participativa i narratives reflexives:

- Es genera **consciència** sobre reptes globals (discriminació, crisi ecològica, etc.).
- Es fomenta l'**empatia**: el públic/usuaris viuen experiències que simulen diferents realitats.
- S'impulsa la **col·laboració** i el **moviment col·lectiu**, demostrant com la dansa i l'acció lúdica poden unir persones d'orígens diversos.

A més, la **sostenibilitat** és clau: es buscarà minimitzar la petjada mediambiental dels esdeveniments presencials (ús de materials reciclables, energia verda) i potenciar narratives que promoguin la protecció del planeta.

## 10. Distribució i projecció futura

És molt important tenir en compte el **target group**, ja que escoles, universitats i instituts culturals també haurien de ser un grup objectiu.

1. **Distribució de l'ecosistema d'experiències immersives:**
  - S'oferirà un paquet "base" de Blocs a museus, centres educatius i altres institucions interessades.
  - Possibilitat d'afegir nous mòduls temàtics segons les necessitats del client.
2. **Promoció en festivals i xarxes culturals:**
  - Participació en circuits de cultura digital (Sónar+D, Ars Electronica, etc.).
  - Difusió a través de la xarxa de col·laboradors d'IMMENSIVA i mitjans especialitzats.
3. **IMMENSIVA Day:**
  - Esdeveniment final com a gran aparador de l'ecosistema d'experiències immersives i les seves possibilitats.
  - Demostracions en viu de narratives XR, exemples de dansa col·lectiva i converses amb els creadors i mentors.
  - Espai de networking per establir col·laboracions i acords de llicència/adaptació.
  - Invitació a institucions culturals (Departament d'Educació, Consorci d'Educació i Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya).

## 11. Conclusió

El projecte **BLOCS SOCIALS XR** en el marc d'**IMMENSIVA 2025** busca:

- **Consolidar** una **plataforma tecnològica** que integri IA i XR de manera senzilla i escalable.
- **Formar** creadors en competències híbrides (tècnico-artístiques) i **despertar** la seva consciència social.
- **Generar prototips** d'alta qualitat centrats en la inclusió i la sostenibilitat, aprofitant la força del **moviment col·lectiu** (dansa, interacció lúdica) per fomentar l'**empatia** i l'**expressió**.
- **Deixar un llegat** que s'estengui més enllà del festival, brindant a altres institucions la possibilitat d'**adquirir** o **licenciar** els Blocs i adaptar-los als seus contextos (educatius, museístics, corporatius..).

Així, **IMMENSIVA 2025** consolida el seu paper com a **espai de convergència** entre art, tecnologia i valors socials, promovent un impacte real i sostenible tant en la comunitat artística com en la societat en

general. Mitjançant la sinergia entre dansa, IA i XR, i la col·laboració amb professionals de diferents àmbits, **BLOCS SOCIALS XR** es presenta com un **model innovador** que transcendeix l'efímer i es projecta cap a un futur de creixement conjunt i consciència compartida.

**En aquest context, l'AI/XR Toolkit** reforça la viabilitat i l'escalabilitat del projecte, oferint un sistema pràctic i flexible perquè diferents perfils (artistes, programadors o institucions) puguin crear i personalitzar experiències immersives amb focus social, integrant dansa, animacions, entorns sonors i mecàniques de col·laboració virtual.

Enllaç a sinopsi Immensiva 2025:

<https://www.immensiva.com/ca/festival-immensiva-2025/>

Enllaç a Proposta Educativa Immensiva 2025:

<https://www.immensiva.com/ca/programa-educatiu-immensiva-2025/>