



Área de Turismo, Promoción de la Ciudad y Captación de Inversiones

MÁLAGA SERÁ LA SEDE EN 2021 DE LA SEGUNDA CUMBRE GLOBAL DE *STARTUPCITIES*

Esta cumbre internacional, que congrega a ciudades y ecosistemas de emprendimiento para mostrar y compartir soluciones innovadoras, ha celebrado su primera edición totalmente *online*, organizada también desde Málaga junto a la Comisión Europea y otras 11 urbes europeas de 10 países diferentes

27/11/2020.- La ciudad de Málaga será la sede del II *Global StartupCities Summit*, que está previsto que se celebre el 24 de noviembre de 2021. Así se ha anunciado durante la reciente edición, celebrada esta semana, que se ha desarrollado en formato *online* debido a la pandemia y que ha sido organizada por Málaga junto a otras 11 ciudades europeas de 10 países diferentes que destacan por su innovación y su compromiso en la promoción de ecosistemas dinámicos de emprendimiento.

Han sido más de 330 participantes registrados, de múltiples ciudades europeas, procediendo la mayoría de la administración, emprendedores, *startups* y corporaciones y empresas; y ha supuesto congrega a ciudades y ecosistemas de emprendimiento para mostrar y compartir soluciones innovadoras.

La organización por parte del Ayuntamiento de la primera edición de esta cumbre global se llevó a cabo a través del área de Turismo, Promoción de la Ciudad y Captación de Inversiones, concretamente a cargo de Promálaga. Cabe mencionar que la secretaría técnica de este evento correspondió a FYCMA (Palacio de Ferias y Congresos de Málaga) que, a través de su novedoso producto FYCMA On, puso todos los medios tecnológicos y humanos para celebrar el evento totalmente *online* con conexiones simultáneas desde más de 11 ciudades y participación interactiva desde todos los continentes a través de las salas de *networking* y *market rooms*.

LANZAMIENTO OFICIAL DE LA 'EUROPEAN INNOVATION AREA #EIA'

Durante la primera edición, la comisaria europea Mariya Gabriel presentó el lanzamiento oficial de la 'European Innovation Area #EiA' (Área de Innovación Europea), la nueva apuesta de la Comisión para potenciar la innovación en todos los rincones, ciudades y pueblos de Europa; una iniciativa que pretende desarrollar acciones y actividades con un enfoque de abajo hacia arriba, es decir, que sean las ciudades las que planteen a la Comisión Europea las cuestiones más relevantes para los territorios. Málaga es una de las principales ciudades impulsoras de esta iniciativa, liderando e impulsando tanto su creación como su puesta en marcha.





De la programación cabe destacar también la celebración de una mesa de alcaldes que lideró Francisco de la Torre, alcalde de Málaga. Durante esta mesa se presentaron propuestas e iniciativas ante la comisaria europea, Mariya Gabriel, y el ministro de Ciencia, Innovación y Universidades, Pedro Duque.

Málaga participó además en la Asamblea de la estrategia de innovación de ciudades y se presentó al equipo de trabajo de la ciudad en dicha Red, que estará liderado por el Ayuntamiento, a través de Promálaga, y formarán parte del mismo la Universidad de Málaga, Fundación Ciedes, el Parque Tecnológico de Andalucía (Málaga Tech Park), junto a startups. La misión será participar en la definición y seguimiento de un plan de acción, cuyos resultados se presentarán en noviembre de 2021.

Dentro del balance del *Summit*, se realizaron más de 30 encuentros bilaterales entre empresas de Málaga y empresas de Colonia. Ambas ciudades están desarrollando un proyecto piloto dentro del sector de los contenidos digitales, visibilizando de esta manera su apuesta por dicha industria.

En el denominado 'market room' de Málaga, se presentaron las distintas oportunidades de inversión en Málaga.

GAMING SHOW

Además de la cumbre, se organizó un *Gaming Show*, en el que la ciudad de Málaga y la ciudad alemana de Colonia trabajan conjuntamente en el sector de los contenidos digitales, donde ambas ciudades han demostrado un gran potencial como sector productivo. Contó también con la colaboración de emprendedores del ecosistema de la industria de los videojuegos del Polo Nacional de Contenidos Digitales.

Además, se anunciaron los ganadores de la *game jam* promovida por Málaga y de la competición *e-sport* promovida por la ciudad de Colonia. Los ganadores de las distintas categorías fueron:

- Mejor Juego: videojuego 'Happy Happy Land', desarrollado por el equipo: KnutselCo.
- Mejor Arte Original (diseño), videojuego 'Upnea'. Equipo desarrollador Sleepy Raccoon, con mención especial al videojuego 'Happy Happy Land'.
- Mejor jugabilidad: videojuego 'Volcano Snek', desarrollado por el equipo formado por JUSTCAMH y ClockMaker.
- Mejor inclusividad: videojuego 'Tiny Town', desarrollado por el equipo Subatiq.

Y en el apartado de e-sport, el ganador ha sido Mitchell Hayward.

