



Área de Innovación/ Polo Nacional de Contenidos Digitales

EL POLO NACIONAL DE CONTENIDOS DIGITALES HA PRESTADO APOYO A 262 STARTUPS Y HA CONTRIBUIDO A LA CREACIÓN DE 522 EMPLEOS EN LOS TRES ÚLTIMOS AÑOS

Además, en 2020 se han impartido 76 cursos a un total de 1.722 alumnos y 5.930 horas de formación; un 54% más de horas lectivas que en el año anterior

Se han registrado más de 600.000 visualizaciones en los eventos virtuales generados por el Polo de Contenidos Digitales

Se han suscrito convenios por valor 5,3 millones de euros destinados a formación, emprendimiento y empleo para reactivación de los sectores más afectados por la Covid-19

09/02/2020.- El Polo Nacional de Contenidos Digitales ha prestado apoyo, durante sus más tres años de andadura, a 262 startups de contenidos digitales y ha conseguido posicionarse como Digital Hub Innovation (DIH) mediante la captación de recursos en materia de formación, emprendimiento e innovación tecnológica a través de financiación europea con fondos FSE y FEDER por valor de 5,3 millones de euros; en concreto, se han firmado convenios que permiten destinar 4 millones de euros a un "Plan para la reactivación de los sectores más afectados por la Covid-19" para formación, coworking y transformación digital y 1,3 millones de euros para acciones de capacitación, emprendimiento y mentorización.

El Polo Nacional de Contenidos Digitales se consolida como un proyecto que convierte a Málaga en una referencia en la escena nacional y en la industria de los medios y el entretenimiento digital, ya que existen pocos ejemplos en España que promuevan e impulsen un ecosistema vertical desde lo público, la innovación, la transformación digital, el emprendimiento y la formación.

FORMACIÓN

La memoria de la actividad de este espacio municipal relativa al último año refleja que en 2020 se han impartido un total de 76 cursos, tanto presenciales como online, en los ámbitos más demandados en contenidos digitales. En total, ha habido 1.722 alumnos y 5.930 horas de formación; un 54% más de horas lectivas que en el año anterior.

Además, están ejecutándose las obras de 42 Málaga, proyecto gestionado por Fundación Telefónica, que complementará la instalación del Polo de Contenidos Digitales en funcionamiento desde hace ya más de 3 años. En concreto, este nuevo espacio educativo de formación gratuita, preparará a





profesionales digitales cualificados y programadores expertos, a través de un aprendizaje inclusivo y accesible para todos, que sitúa a los estudiantes en el centro de la toma de decisiones y que rompe con el paradigma de la educación tradicional; sin horarios, abierta 24 horas al día y 7 días a la semana, sin la figura del docente tal y como hasta ahora se le conoce, sin clases magistrales, sin libros y con un plan de estudios gamificado.

EMPREDIMIENTO

Una totalidad de 262 proyectos han elegido el Polo Digital en alguno de los programas de preincubación e incubación para iniciar su actividad desde que comenzó su andadura y ha hecho posible la creación de 522 empleos en ese mismo periodo.

En este último año 2020, han pasado por los diferentes itinerarios de emprendimiento del Polo de Contenidos Digitales 109 startups, siendo un total de 44 proyectos en pre-incubación y 65 en incubación y aceleración.

En cuanto a la financiación, en 2020 se ha alcanzado el 1 millón de euros de inversión privada en proyectos desarrollados desde el Polo de Contenidos Digitales, suponiendo una inversión acumulada de 3,5 millones de euros con impacto en 20 empresas aceleradas desde 2018 a 2020.

Asimismo, el Polo Nacional de Contenidos Digitales ha contribuido con los emprendedores mediante el préstamo de equipamiento tecnológico avanzado y de espacios para el desarrollo de la actividad empresarial, con un total de 1.638 préstamos desde 2018. A lo largo de 2020 se han realizado más de 600 préstamos de material y cesiones de salas y laboratorios. Este servicio ofrecido por el Polo ha contribuido a la realización de vídeos para spots publicitarios, tráilers para series, cortometrajes, sesiones de fotografías, producciones profesionales para artistas musicales, postproducción para cortometrajes, impresión 3D, proyectos de realidad virtual y aumentada, visitas virtuales y grabaciones de podcast, doblaje y radioteatro.

Se han llevado a cabo varios programas de capacitación, emprendimiento y social.

- Programa de Emprendimiento en Animación 2D, 3D. Fundación INCYDE, Cámara de Comercio de Málaga y Ayuntamiento de Málaga. El objetivo de este programa ha sido preparar a 25 jóvenes para emprender en el sector de la animación 2D y 3D.
- Programa de Emprendimiento en Videojuegos. Fundación INCYDE, Cámara de Comercio de Málaga y Ayuntamiento de Málaga. 25 jóvenes malagueños se han formado en un sector en alza con un itinerario formativo gratuito que dio comienzo vía streaming el 6 de abril hasta el 15 de mayo, durante 6 semanas.
- Escuela de Empleo de Programación en Java. Acción contra el hambre, Servicio Andaluz de Empleo (SAE) y Ayuntamiento de Málaga. 50 personas desempleadas de Málaga comenzaron en la Escuela de





Empleo de Programación en JAVA, respaldado por el Servicio Andaluz de Empleo (SAE) en el marco del programa Acciones Experimentales, que arrancó su actividad en el Polo de Contenidos Digitales del Ayuntamiento de Málaga y que continúa de forma online. Se celebrará una mesa sectorial con empresas del sector tecnológico para la inserción de alumnos formados en programación en Java.

EVENTOS

Este año, debido a la pandemia, los eventos online y en directo vía streaming han tomado protagonismo desde el plató audiovisual y el estudio de grabación de las instalaciones del Polo Digital, en Tabacalera de Málaga, llevando contenidos digitales a los hogares con un impacto de 600.000 visualizaciones desde las redes sociales. Por ello, este año han sido más de 32.000 asistentes virtuales, con un crecimiento del 800% frente a los 4.000 asistentes virtuales de 2019.

Han sido un total de 70.850 personas las que han disfrutado de los 55 eventos celebrados, tanto presenciales como online a lo largo de 2020, desde el Polo Digital (32.000 asistentes online, 2.850 presenciales y 36.000 personas que acudieron a Freakcon en el Palacio de Ferias y Congresos de Málaga).

Entre ellos cabe destacar la presentación del Libro Blanco de Videojuegos de Andalucía (DEV), la 11ª Málaga Jam, Freakcon, la parada online del Circuito Tormenta con Málaga Open Esports, el Virtual Reality Day Málaga y los Conciertos Digitales Acústicos del Polo.

Este año 2020 se han promovido desde el Polo concursos online con una dotación total de 37.000 euros en premios para el 2º Concurso Nacional de Premios de Videojuegos Indies, con 147 juegos presentados; la Global StartupCities Game Jam, la Málaga Jam, el reto Agrotech Awards a través de los DIH (Digital Innovation Hubs) y el concurso de ideas “Disability Serious Game” en colaboración con Fundación ONCE, para promover la inclusión de las personas con discapacidad en los juegos.

Por otro lado, se ha contribuido a la elaboración de videojuegos como “Diana frente al espejo”, para prevenir la violencia machista entre adolescentes y jóvenes; y “En búsqueda del BAMAK” un proyecto educativo para fomentar las vocaciones STEAM presentado en Talent Woman.

ACCIONES DURANTE LA PANDEMIA POR COVID-19

Tras la situación acontecida este año 2020 debido a la Covid-19, el objetivo del Polo de Contenidos Digitales ha sido la virtualización y adaptación de la actividad en el marco de las acciones de formación, emprendimiento y eventos. Siguiendo en todo momento las recomendaciones del Gobierno central, de la Junta de Andalucía y del Ayuntamiento de Málaga, desde el Polo Digital se ha seguido un “Plan para la Transición hacia una Nueva Normalidad” con las diferentes fases de desescalada y toque de queda, a nivel de comunicación interna y externa. Para ello, se han adaptado los espacios de las instalaciones del Polo Digital en Tabacalera con medidas frente al Covid, reordenando los





circuitos de acceso y salida, así como los aforos y la distancia de los coworkings y oficinas.

Durante los meses de confinamiento de abril, mayo y junio de 2020 el Polo Digital del Ayuntamiento de Málaga hizo una exención de las cuotas a todas las empresas y autónomos instalados de un total 23.739 euros. Cabe destacar que varios emprendedores de este espacio de innovación colaboraron de manera altruista en la fabricación 3D de más de 400 viseras de protección y orejeras para personal sanitario.

LÍDERES EN LA INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS

Según el Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos en Andalucía, realizado por la Asociación DEV y presentado el pasado 17 de julio en el Polo Digital, la provincia de Málaga representa el 41% de las empresas de videojuegos de la comunidad situándose en el tercer puesto a nivel nacional, gracias en parte al ecosistema generado por el Polo Nacional de Contenidos Digitales en su apuesta por los estudios independientes.

CONVENIOS FIRMADOS Y PROYECTOS DE FUTURO

El Polo de Contenidos Digitales, del Ayuntamiento de Málaga, y la Escuela de Organización Industrial, Fundación Pública adscrita al Ministerio de Industria, Comercio y Turismo, a través de la Secretaría General de Industria y Pyme, han firmado cinco convenios de un "Plan para la reactivación de los sectores más afectados por la Covid-19" para formación, coworking y transformación digital.

En virtud de estos acuerdos se destinan más de 4 millones de euros a formación para personas desempleadas de larga duración, jóvenes y emprendedores. Este plan tendrá un impacto en más de 1.894 empresas, alumnos y alumnas beneficiarias. Los sectores del comercio minorista, turismo y cultura, afectados por la crisis económica derivada de la Covid-19, serán foco de las acciones formativas.

Así mismo, se han suscrito dos convenios de colaboración con la Fundación Incyde, en colaboración con la Cámara de Comercio de Málaga, de 1 millón de euros para el establecimiento de un coworking digital de alta tecnología que se pondrá en marcha en 2021 en Málaga, así como 360.000 euros destinados a ocho programas de capacitación y emprendimiento dirigidos a 200 desempleados menores de 30 años para la realizaciones de acciones gratuitas en materia de videojuegos, animación, programación y contenidos digitales.

Por último, en la estrategia Corporate, el Polo Nacional de Contenidos Digitales de Málaga ha desarrollado PoloSfera para permitir trasladar su metodología a otras ciudades y/o territorios que deseen desarrollar un ecosistema vertical en torno a las nuevas tecnologías. Esta iniciativa surge a partir de la fuerte demanda por parte de otras zonas españolas de trasladar este modelo tan exitoso de generación de industrias específicas en torno a las nuevas oportunidades que está generando la industria digital, como es el caso del Polo Digital del Ayuntamiento de Córdoba, que ha sido presentado en diciembre de 2020.

