

Área de Innovación / Polo Nacional de Contenidos Digitales

AYUNTAMIENTO Y EOI ABREN EL PLAZO PARA LA XII EDICIÓN DEL PROGRAMA DE EMPRENDIMIENTO GO2WORK QUE SE IMPARTE EN EL POLO DE CONTENIDOS DIGITALES

Es gratuito y ha permitido en sus once ediciones el desarrollo de un total de 230 proyectos dedicados a la industria del entretenimiento y los videojuegos

En este tiempo, se han impartido además 11.000 horas de formación por parte de expertos y 660 horas prácticas

20/07/2022.- El Ayuntamiento de Málaga, a través del Polo Nacional de Contenidos Digitales ubicado en Tabacalera, y la Escuela de Organización Industrial (EOI) han lanzado una nueva convocatoria (la número doce) del programa de pre-incubación Go2Work.

El plazo para presentar solicitudes para esta edición, que arrancará en septiembre, ya está abierto y puede hacerse a través del enlace <https://www.eoi.es/es/espacios-coworking/malaga-12a-edicion-presencial/admision?>

Como en todas las ediciones anteriores, acogerá hasta un máximo de 20 proyectos dedicados a la industria del entretenimiento y los medios digitales, que estarán participando durante cinco meses y contarán con un espacio de trabajo en el Polo Nacional de Contenidos Digitales de Málaga.

Aquellos que participen, recibirán un total de 15 talleres dedicados tanto a materias de modelo de negocio, como a propias de la industria de los medios y el entretenimiento. Además, recibirán un acompañamiento a través de la figura de un mentor especialista con un doble objetivo: que el negocio sea viable económicamente y hacer un seguimiento del desarrollo y producción de los productos o servicios que cada iniciativa conlleve.

ONCE EDICIONES CELEBRADAS CON 230 PROYECTOS

Gracias a esta iniciativa, se ha ayudado a emprender a un total de 230 proyectos en sus once ediciones celebradas, cifra que supone, además, la participación de más de 570 personas (teniendo en cuenta a los miembros de los equipos de todas las iniciativas) y la impartición de unas 11.000 horas

formativas a través de expertos, tanto de los 20 mentores de proyecto como de los 250 mentores especialistas que han participado entre todas las ediciones.

En total, se han impartido también 173 talleres a través de 60 docentes, que han supuesto más de 660 horas de formación práctica desarrolladas en las instalaciones del Polo Nacional de Contenidos Digitales de Málaga.

El programa Go2Work complementa la formación y mentorización de los proyectos con la asistencia a eventos y ferias de interés, entre las que se han registrado más de 25 de ámbito nacional e internacional, así como la celebración de un evento final, el DemoDay, en el que los emprendedores realizan presentaciones de sus productos ante público general y potenciales inversores, así como demostraciones de los mismos.

Esta iniciativa está diseñada especialmente para aumentar la probabilidad de éxito de proyectos innovadores en fase temprana de desarrollo (pre-incubación) de los sectores de los medios digitales, el entretenimiento, los videojuegos y la realidad extendida. Es el único de estas características a nivel nacional y cuenta con la cofinanciación del Fondo Social Europeo y el Ayuntamiento de Málaga, a través de un acuerdo firmado con la Escuela de Organización Industrial (EOI), organismo adscrito al Ministerio de Industria, Comercio y Turismo.

A lo largo de los cinco meses de duración que tiene cada edición y desde que se pusiera en marcha en mayo de 2016, este programa pretende promover la sostenibilidad y la calidad en el empleo y favorecer la movilidad laboral, así como incentivar el trabajo por cuenta propia, el espíritu emprendedor y la creación de empresas, incluidas las microempresas y las pequeñas y medianas empresas innovadoras.

Con una ratio de éxito cercana al 2 (lo que supera las medias de 1:10 habituales en programas de emprendimiento y aceleración), Go2Work ya cuenta con desarrollos de éxito como son Cooking&Publishing, empresa dedicada a la publicación de videojuegos; Best Ride Simulators, un videojuego que recrea experiencias en parques de atracciones; VR Estudio, dedicado a la implementación de realidad virtual como herramienta educativa; Krill Audio, sobre sonido para videojuegos; La Diversiva, un portal online de información de ocio para toda la familia; o Novelingo, que ha desarrollado una experiencia gamificada sobre la artista Maruja Mallo, entre otros.