

Área de Innovación / Polo Nacional de Contenidos Digitales

MAÑANA COMIENZA LA XII EDICIÓN DEL PROGRAMA DE EMPRENDIMIENTO GO2WORK CON 22 NUEVOS PROYECTOS

Los proyectos pertenecen al sector de los videojuegos (50%) y de los medios digitales (50%)

Durante cinco meses, los participantes recibirán formación y mentorización especializada para crear sus empresas

18/09/2022.- El Ayuntamiento de Málaga, a través del Polo Nacional de Contenidos Digitales ubicado en Tabacalera, y la Escuela de Organización Industrial (EOI) arrancan mañana la duodécima edición del programa de pre-incubación Go2Work especializado en el desarrollo de proyectos dedicados al sector del entretenimiento digital que cuenta con más de 200 proyectos de emprendimiento desde su creación.

Este coworking, que tiene una duración aproximada de cinco meses y que contará en esta edición con un total de 22 proyectos, está cofinanciado por el Fondo Social Europeo y el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio y se circunscribe dentro del Programa Operativo de intervención comunitaria del Fondo Social Europeo de Empleo, Formación y Educación (POEFE) CCI 2014ES05SFOP002, en el marco del objetivo de inversión en crecimiento y empleo destinada a todas las regiones de España.

A lo largo de esta edición, que durará hasta finales de enero del 2023, los asistentes 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 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.

El programa, que ya cuenta desde su creación con una treintena de empresas constituidas, y más de 50 profesionales autónomos en el sector, es gratuito para todos los participantes.

EVENTOS Y ESPACIOS DE COWORKING

El programa se complementa con actividades destinadas al fomento del networking. Es el caso del Demo Day, una actividad que sirve de cierre de la

edición del programa y que une sesiones de elevator pitch de los proyectos, un área demo para dar a conocer las soluciones planteadas por los proyectos, obteniendo así el feedback sobre sus productos para poder optimizar su evolución de cara al mercado, y la captación de inversores. Esta sesión tiene prevista su celebración el 27 de enero del 2023.

Además, cada participante cuenta con un espacio asignado en la sala de coworking Go2Work Málaga, ubicada en las instalaciones del Polo Nacional de Contenidos Digitales en Tabacalera, donde desarrollar los proyectos en un entorno que fomenta el trabajo en grupo y las sinergias.

DOCE EDICIONES

Desde que arrancara la primera edición en mayo de 2016, este programa de emprendimiento del Ayuntamiento de Málaga y la EOI, cofinanciado con Fondos Europeos, ha puesto en marcha un total de 230 proyectos y ha contado con más de 550 participantes en sus once convocatorias.

Más de 200 mentores especialistas y más de 20 mentores de proyectos, han impartido unas 10.200 horas de formación en 158 talleres.

Go2Work Málaga cuenta ya con premios y reconocimientos y ha estado presente en más de 20 ferias nacionales e internacionales.

SOBRE EOI

La Escuela de Organización Industrial (EOI) es la primera Escuela de Negocios fundada en España (1955). En sus 65 años de historia han pasado por sus aulas más de 142.000 directivos y gestores empresariales especializados en liderazgo, internacionalización y sostenibilidad.

Como fundación pública adscrita al Ministerio de Industria, Comercio y Turismo y con la cofinanciación del Fondo Social Europeo, ha impulsado los negocios de más de 60.000 nuevas personas emprendedoras en España y fundado una Red Nacional de 50 Espacios Coworking en distintas ciudades del país.

SOBRE EL POLO NACIONAL DE CONTENIDOS DIGITALES DE MÁLAGA

En sus más de cinco años de vida, el Polo Nacional de Contenidos Digitales de Málaga, una iniciativa del Ayuntamiento de Málaga ubicado en Tabacalera, se ha posicionado como un referente de la industria del entretenimiento y los videojuegos a nivel regional, pero también nacional.

Su apuesta por la generación de un ecosistema emprendedor en el sector, le ha hecho establecer sinergias estratégicas y convertirse en formador e impulsor de iniciativas que fomenten y apuesten por los proyectos en sus fases más iniciales y por otras formas de hacer videojuegos, como los 'esports' y la aplicación del 'gaming' en sectores tradicionales.