



Área de Innovación / Polo Nacional de Contenidos Digitales

## EL POLO DE CONTENIDOS DIGITALES LANZA UN NUEVO PROCESO DE CAPTACIÓN PARA EMPRENDEDORES DEL SECTOR DEL ENTRETENIMIENTO

Entre las iniciativas que ofrece este recurso municipal inaugurado en 2017 están la incubación gratuita durante los seis primeros meses y la oferta formativa sin coste para los jóvenes y desempleados de larga duración

Próximamente abrirá sus puertas la Incubadora de Alta Tecnología (IAT) en Metaverso, que requerirá una inversión de 2,6 millones de euros de los que 2 proceden de una subvención

25/01/2023.- El Polo Nacional de Contenidos Digitales, dependiente del Ayuntamiento de Málaga y ubicado en Tabacalera, abre un nuevo proceso de captación para sus programas de emprendimiento y pre-incubación de este año. El objetivo es alojar nuevos proyectos a los que dejan paso otros, que ya han cumplido los años de pre incubación.

Para ello, el Polo ha puesto en marcha una campaña de comunicación con la que recordar a su público objetivo (emprendedores del sector del entretenimiento como videojuegos, animación, realidad virtual o metaverso) la oferta de este recurso municipal que el Ayuntamiento puso en marcha en el año 2017 y que cuenta con varias modalidades de acceso adaptadas al grado de maduración de cada uno de los proyectos.

La concejala delegada de Innovación y Digitalización Urbana, Susana Carillo, ha informado hoy acerca de esta campaña, así como del balance de gestión del Polo a lo largo del pasado año.

### INCUBADORA DE ALTA TECNOLOGÍA EN METAVERSO

La principal novedad de este año será la puesta en marcha de la Incubadora de Alta Tecnología (IAT) en Metaverso, que ofrecerá numerosas ventajas a aquellas empresas o autónomos con servicios y/o productos vinculados al metaverso, incluyendo realidad virtual, realidad aumentada, diseño 3D, blockchain, big data, gemelos digitales, etc. Este programa incluirá acompañamiento, formación, espacio de coworking, laboratorios para el desarrollo de prototipos y equipamiento de última generación de forma gratuita.



Este proyecto cuenta con una subvención de 2.080.000 euros para una operación prevista de 2,6 millones de euros en total, que está destinada a infraestructura y equipamiento básico y tecnológico de la futura incubadora. Esta ayuda fue publicada por la Fundación Incyde y está cofinanciada por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional FEDER y el Consistorio.

Durante el mes de marzo se prevé que se hagan públicas las bases reguladoras de acceso para que todos aquellos que estén interesados puedan solicitar su participación en la IAT.

### **INICIATIVAS EN FASE “SEMILLA” Y EMPRESAS CONSTITUIDAS**

En el caso de ideas o iniciativas en fase “semilla”, la institución pone a disposición del usuario el programa Go2Work, que incluye formación, mentorización y espacio de coworking, entre otras ventajas, durante un periodo de cinco meses. Esta iniciativa, que cuenta con una nueva convocatoria abierta, se desarrolla con la colaboración de la Escuela de Organización Industrial (EOI) y está cofinanciado con Fondo Social Europeo. Para solicitar la participación en la que será la decimotercera edición y que arrancará en el mes de febrero, se ha habilitado el siguiente enlace: <https://www.eoi.es/es/espacios-coworking/89145/malaga-13a-edicion-presencial>

Para empresas ya constituidas o autónomos vinculados a la realidad virtual, extendida o aumentada, las personas interesadas pueden seguir madurando y mejorando sus productos de forma gratuita con el servicio de mentorización, formación, equipamiento y coworking que se ofrece a través del programa de La Brújula, que puede solicitarse en durante el mes de enero y febrero y está desarrollado de forma conjunta con la Cámara de Comercio de Málaga y la Fundación Incyde y cofinanciado con Fondo Social Europeo.

### **INCUBADORA GRATUITA DURANTE LOS SEIS PRIMEROS MESES**

Además, el Polo ofrece un servicio de incubación para empresas que no estén interesadas en alguna de las opciones anteriores, poniendo a disposición de los usuarios espacios de coworking y despachos independientes en régimen de alquiler y de forma gratuita durante 6 primeros meses para aquellas entidades o autónomos que estén constituidos o dados de alta en un periodo inferior a 2 años.

Estos espacios, que están destinados a entidades vinculadas con los contenidos digitales, son complementados con numerosas ventajas como disponibilidad gratuita de equipamiento, asistencia gratuita a ferias del sector, conexión con inversores, talleres y masterclass, mentorización, aceleración, internacionalización o publishing para estudios de videojuegos.



## OFERTA FORMATIVA GRATUITA

También es importante la oferta formativa que se imparte en el Polo y que está dirigida a jóvenes, jóvenes en desempleo y desempleados de larga duración. Estas acciones, que son gratuitas para el usuario, están centradas en la adquisición de habilidades para las profesiones emergentes del sector del contenido digital y están cofinanciadas con Fondo Social Europeo a través de entidades como la Fundación Incyde o la EOI.

Actualmente, están abiertas las inscripciones para los cursos de Arte 2D y 3D Avanzado, Diseño e Impresión en 3D, Gestión de eSports y Marketing Digital para Videojuegos. Son gratuitos y están destinados, en estos casos, a desempleados de larga duración.

Para acceder a toda la oferta formativa disponible, la web del Polo Nacional de Contenidos Digitales de Málaga cuenta con un espacio específico en el que se actualizan periódicamente: <https://www.polodigital.eu/formacion/>

## SEDE DE EVENTOS

Con la intención de dinamizar el ecosistema y, sobre todo, fomentar el emprendimiento en un sector que cuenta con un gran crecimiento a nivel global, el Polo Nacional de Contenidos Digitales de Málaga trabaja para desarrollar eventos de interés. Es el caso del concurso de videojuegos para pequeños estudios, Indie Games Málaga, o la celebración de Málaga Jam, el encuentro de desarrolladores independientes.

Las relaciones con grandes empresas que sean tractoras del talento que se genera en el Polo es otra de las líneas de trabajo importantes y que han traído a las instalaciones del Polo a empresas como Vodafone, Globant, Endesa, Fundación Orange, la Universidad de Málaga, Viva Games, CEA Vancouver o Atlas Informática.

También son muchas las grandes empresas con las que se han desarrollado acciones conjuntas, como por ejemplo Amazon Web Services.

El posicionamiento adquirido por el Polo, ha hecho que sean muchos los territorios que han contado con su asesoramiento para desarrollo polos tecnológicos sectorizados. Es el caso de Barranquilla (Colombia), Madrid, Jaén, Córdoba o Navarra, entre otros.

A todo ello se suma la apertura este mandato en Tabacalera, junto al Polo, de las instalaciones del campus 42 Málaga, el campus de programación gratuito desarrollado desde el Ayuntamiento junto con la Fundación Telefónica y en colaboración con la Junta de Andalucía y la Diputación Provincial de Málaga y para la que durante 2022 se han registrado más de 9.300 personas y ha tenido 362 estudiantes.



## BALANCE DE 2022

Sólo en 2022 han participado 44 proyectos en el programa de pre-incubación Go2Work, 20 en el de La Brújula y 41 en los espacios de coworking del Polo, que han generado más de 220 puestos de trabajo.

Respecto al proceso de publicación de videojuegos o publishing, se han hecho 60 publicaciones de 24 estudios diferentes, que han generado más de 200.000 descargas, lo que han facilitado que los nuevos pequeños estudios o desarrolladores independientes obtengan ingresos desde el primer momento de realización de sus creaciones.

La internacionalización y aceleración se ha fomentado con la participación en dos programas europeos, Startup Wise Guys XR y Spielfabric, y han sido varias las empresas que han contado con inversión externa, como OWO, Forgotten Empires, The Vine Yard o Cooking and Publishing.

En cuanto a formación, en 2022 se han contabilizado 54 cursos, 1.105 alumnos y un total de 187.866 horas formativas, a lo que se añade la celebración de 8 foros de empleo que registraron 420 asistentes y la impartición en las instalaciones del Polo del Máster de Desarrollo de Videojuegos de la Universidad de Málaga y del Máster de FP en Desarrollo de Videojuegos y XR.

La dinamización del ecosistema del Polo se hizo a través de la organización de un total de 137 eventos y la participación en numerosas ferias y eventos externos, como el DES, Freakcom o Gamepolis. También se han celebrado varios eventos de esports, como la Málaga Open o la View Party LOL.

Sobre el equipamiento que se cede a través de préstamos gratuitos, se ha cifrado en más de 1.300.

Por último, los grandes proyectos marcaron el año 2022 con iniciativas como la concesión de la Incubadora de Alta Tecnología o la participación en los EDIH AIR Andalusia y el Andalucía Agrotech DIH.