



COMUNICADO

Innovación, Digitalización y Captación de Inversiones

El Polo Nacional de Contenidos Digitales forma en materias digitales y tecnológicas a más de 1.000 alumnos en 47 acciones impulsadas en 2024

- Supone duplicar la cifra de alumnos del año 2023 y comprende cursos de capacitación en materias como videojuegos, arte en 2D y 3D, inteligencia artificial, web3, ciberseguridad o Big Data
- Destaca el crecimiento del alumnado femenino, que supera el 42% frente al 19,3% de 2023
- Desde las instalaciones de Tabacalera, que unen Polo e IAT, se han dinamizado además 167 proyectos de emprendimiento digital
- Las *startups* impulsadas han atraído hasta 2024 inversiones por valor de 38,1 millones de euros

1/3

Málaga, 24 de febrero de 2025.- El Polo Nacional de Contenidos Digitales, del Ayuntamiento de Málaga, ha cerrado el ejercicio 2024 con el impulso de un total de 47 acciones formativas para capacitar a 1.050 alumnos, lo que supone duplicar la cifra de estudiantes formados en materias digitales y tecnológicas con respecto a 2023.

Se trata de cursos de capacitación en materias como videojuegos, arte en 2D y 3D, inteligencia artificial, web3, ciberseguridad o Big Data que, además, han alcanzado este año un importante aumento de presencia femenina entre el alumnado con más de un 42% de alumnas, frente a un 19,3% de mujeres en 2023.

A estas cifras hay que añadir los 795 alumnos activos que ha acogido este año el campus 42 de Fundación Telefónica ubicado también en el ecosistema Polo Digital dentro de las instalaciones de Tabacalera.

Así lo ha explicado la concejala delegada de Innovación, Digitalización y Captación de Inversiones, Alicia Izquierdo, que ha presentado esta mañana el balance de 2024 en el que ha destacado la importancia de las alianzas con entidades como la Fundación Incyde o la Escuela de Organización Industrial (EOI) para impulsar formaciones gratuitas en disciplinas tecnológicas para la ciudadanía. En este sentido, la Universidad de Málaga ha concluido una nueva edición Máster en Creación de Videojuegos, y el CPIFP Alan Turing ha continuado con su Máster de FP en Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual,





fortaleciendo así la formación avanzada en una de las principales verticales del Polo. Además, se han extendido las colaboraciones con entidades como Vodafone y Reelevant, quienes han aportado formación especializada en tecnología 5G y *bootcamps* de programación.

Como novedad, en 2024 se han puesto en marcha iniciativas destinadas a reducir la brecha digital entre la población senior como 'Reconectados', junto con el Área de Derechos Sociales y Fundación Telefónica, con cinco acciones formativas con 102 participantes.

Cerca de 170 proyectos de emprendimiento en el ecosistema Polo Digital e IAT

En el apartado de emprendimiento, el ecosistema Polo Digital e Incubadora de Alta Tecnología en Metaverso (IAT) ha dinamizado un total de 167 proyectos. De ellos, 23 se han alojado en las nuevas instalaciones de la IAT que se inauguraron el pasado junio. Asimismo, fruto de la colaboración con la EOI, se han puesto en marcha dos ediciones de pre-incubación para iniciativas enmarcadas dentro de los sectores del videojuego y el *media & entretenimiento*, así como otras dos destinadas a empresas emergentes en el ámbito de las *Deep tech*, con un total de 80 propuestas emprendedoras.

Cabe destacar que las *startups* impulsadas desde las instalaciones de Tabacalera han atraído desde la puesta en funcionamiento del Polo hasta 2024 inversiones por valor de 38,1 millones de euros, según la información de las propias empresas emergentes, accediendo a nuevas oportunidades de crecimiento, estableciendo alianzas estratégicas y ampliando su presencia en mercados nacionales e internacionales.

2/3

Estas empresas, que iniciaron su trayectoria dentro del ecosistema del Polo, ponen de relieve cómo Málaga se ha convertido en un entorno propicio para el emprendimiento tecnológico y la innovación.

Gracias al apoyo en formación, mentoría y acceso a inversores, estas *startups* no solo han consolidado sus modelos de negocio, sino que también han generado empleo cualificado, contribuyendo al fortalecimiento del tejido empresarial local y posicionando a la ciudad como un referente en el sector digital.

A la dinamización directa de empresas emergentes hay que sumar el compromiso del Polo con la aceleración empresarial a través de su colaboración con el programa 'European Videogame Accelerator' (EVA). Este programa ha contado con la participación de 24 estudios seleccionados de entre 182 solicitudes, procedentes de 14 países europeos, un incremento del 50% respecto al año anterior.

Por último, teniendo en cuenta toda la actividad del ecosistema Polo Digital e IAT Metaverso, que contempla las *startups* y proyectos alojados, la formación y los eventos del pasado año, se estima que han generado 633 empleos de manera directa e indirecta durante 2024.



Eventos para conectar al ecosistema

En 2024, el Polo Nacional de Contenidos Digitales ha batido récords en organización de eventos, con un total de 220 actividades, de las cuales 23 se han llevado a cabo en la IAT Metaverso, atrayendo a más de 10.000 asistentes (en torno a 8.000 en el Polo y unos 2.000 en IAT).

Este año también ha sido testigo de la consolidación de eventos clave que destacan la proyección nacional e internacional del Polo. En el caso de los 'Premios Indie Games', en su sexta edición, éstos lograron alcanzar cifras históricas de participación, consolidándose como un referente nacional para el reconocimiento del talento en el desarrollo de videojuegos independientes.

Por otro lado, la 'MálagaJam' de 2024 se convirtió en la *gamejam* presencial más grande del mundo dentro del circuito Global Jam, que atrajo a desarrolladores de todo el mundo y reafirma a Málaga como un epicentro de creatividad en el sector.

Asimismo, el III Encuentro Nacional de Incubadoras de Alta Tecnología, celebrado en la IAT Metaverso, reunió a más de 50 directivos y técnicos de 24 centros de toda España. Este encuentro incluyó mesas de trabajo colaborativas, la presentación de nuevas incubadoras y proyectos innovadores, y una Zona Demo con tecnologías emergentes como realidad virtual y robótica avanzada.

Estos eventos no solo refuerzan el papel de este ecosistema como un espacio de conexión y creatividad, sino que también consolidan a Málaga como un referente en la promoción de la tecnología y la innovación.

3/3