



polo de contenidos
digitales

RESUMEN MEMORIA 2022

Polo Nacional de Contenidos Digitales de Málaga

APROXIMACIÓN

La estrategia del Polo Nacional de Contenidos Digitales de Málaga para 2022 ha estado marcada por iniciativas de alto impacto.

Ha sido el año del arranque de **42 Málaga** con la Fundación Telefónica, del coworking digital de **La Brújula XR** con la Fundación Incyde y la Cámara de Comercio de Málaga y del proyecto **Garaje Lab** con la Fundación Orange.

Además, ha consolidado su presencia en el **EDIH AIR Andalusia** y el **Andalucía Agrotech DIH**, en el que el Polo contará con financiación para desarrollar tres actividades de networking procedentes de Fondos Europeos.

Otro hito destacado ha sido la concesión al Polo de una subvención de más de 2 millones de euros para el desarrollo de una **Incubadora de Alta Tecnología en Metaverso** a través de la Fundación Incyde cofinanciada con Fondos Feder.

A nivel internacional, el Polo de Contenidos Digitales ha participado en el programa **SpleiFabric** y ha desarrollado el programa de aceleración en XR con **Startup Wise Guys**.

CIFRAS DE EMPRENDIMIENTO

66

Proyectos desarrollados en pre-incubación con los programas Go2Work y La Brújula XR.

41

Empresas incubadas en el Polo que han generado más de 220 puestos de trabajo directos.

200.000

Descargas de 60 publicaciones realizadas en el proceso de publishing.

12

Proyectos acelerados a nivel internacional con los programas Startup Wise Guys y SpielFabric.

+30 Mill €

Han invertido en empresas del Polo, como Forgotten Empires, OWO o Cooking and Publishing.

FORMACIÓN

**MÁSTER EN
CREACIÓN DE
VIDEOJUEGOS
DE LA UMA**
25 alumnos

**CURSO
ESPECIALIZACIÓN
DE FP EN
DESARROLLO DE
VIDEOJUEGOS Y VR**
30 alumnos



**INSERCIÓN LABORAL
DEL 80%**

CIFRAS GENERALES

- ✓ 20 cursos: 6 POEFE, 14 POEJ y 1 para Pymes*
- ✓ 392 alumnos
- ✓ 2.480 horas impartidas
- ✓ 47.800 horas totales
- ✓ 8 foros de empleo para jóvenes con 420 asistentes

* POEJ: Programa Operativo de Empleo Juvenil
 POEFE: Programa Operativo de Empleo, Formación y Educación

EVENTOS

Como dinamización y facilitador del ecosistema, el Polo de Contenidos Digitales organiza eventos en sus instalaciones, pero también participa en otros externos. Durante 2022, se han contabilizado un total de **137 eventos**.

Principales eventos organizados

- **INDIE GAMES MÁLAGA:**
 - 144 candidaturas presentadas
 - 20.000 euros en premios
 - 13% participación internacional
- **MÁLAGA JAM:**
 - 400 asistentes presenciales en 2 ediciones
 - 1ª sede en España y 5ª en Europa de la Global Game Jam
- **4K HDR SUMMIT:**
 - 450 profesionales
 - 200 empresas participantes
 - 3.400 usuarios en 58 países distintos
- **SUMMER Y WINTER POLO:**
 - Eventos propios de dinamización
 - Más de 300 asistentes

Asistencia a eventos

- DES
- Freakcom
- Gamepolis
- 5G Forum
- Transfiere
- Greencities
- Gamescom en Colonia
- Mobile Week Málaga

CORPORATE

La estrategia corporate del Polo se ha desarrollado en tres líneas fundamentales:

- Exportando el modelo a través de **PoloSfera**. En 2022 se ha trabajado como consultoría para otros territorios con Barranquilla, el Ayuntamiento de Torrelodones, la Diputación provincial de Jaén y el EDER-Ribera de Navarra.
- Como referente del sector, participando como **miembro** del recién creado **Clúster del Videojuego de Madrid**, promoviendo la **creación** del **Clúster del Videojuego de Andalucía** y formando parte de **EDIH AIR Andalusia** y el **Andalucía Agrotech DIH**. También ha desarrollado la Estrategia del Videojuego de Andalucía y está participando en la realización de **S4 Andalucía**, la Estrategia de Especialización Inteligente de Andalucía.
- Colaborando con **grandes empresas** tractoras de talento, como Fundación ONCE, ESADE o Endesa, y recibiendo a empresas y representaciones de países y entidades internacionales en las instalaciones del Polo.

ESPORTS

El Polo Nacional de Contenidos Digitales sigue apostando fuertemente por potenciar el segmento de los esports, participando activamente en la organización de acciones y siendo un colaborador estratégico.

Algunos eventos que ha acogido el Polo

Málaga
Open

View Party
LOL

Torneo
Tekken

OTRAS CIFRAS

87 producciones audiovisuales

1.078 préstamos de equipos
informáticos

1.469 préstamos de material
y equipamiento tecnológico

36 contratos firmados
y **11** convenios

310.136,42€ facturados y un
ejercicio de **+14.566,43€**



polo
de contenidos
digitales

