



/ Memoria de
actividad 2024

ÍNDICE

- **INTRODUCCIÓN**
- **PRINCIPALES CIFRAS**
- **EMPRENDIMIENTO**
 - Inauguramos la Incubadora de alta Tecnología en Metaverso
 - ✓ Proyectos IAT Metaverso
 - Pre-incubacion
 - ✓ Proyectos Coworking EOI Videojuegos
 - ✓ Proyectos Coworking EOI Deep Tech
 - Incubación y Ecosistema
 - Aceleración
 - ✓ European Videogames Accelerator (EVA)
- **FORMACIÓN**
 - Alianzas estratégicas para la formación digital
 - ✓ Escuela de Organización Industrial
 - ✓ Fundación INCYDE
 - ✓ Campus 42 de Fundación Telefónica
 - ✓ Otras Formaciones
 - Formaciones en 2024
- **EVENTOS**
 - Subimos de nivel en la industria del videojuego independiente
 - ✓ Premios Indie Games
 - ✓ MálagaJam
 - ✓ III Encuentro Nacional de IATs
 - ✓ Winter Invest
 - ✓ Otros eventos
 - Listado de eventos 2024
- **CORPORATE**
 - Desarrollo de proyectos en colaboración con entidades públicas y privadas
 - ✓ Fundación Asti
 - ✓ Ciudad Autónoma de Melilla
 - ✓ FI in Schools



INTRODUCCIÓN

El **Polo Nacional de Contenidos Digitales de Málaga** ha consolidado en 2024 su papel como motor de innovación y desarrollo dentro del ecosistema tecnológico y digital de la ciudad. A lo largo del año, hemos impulsado iniciativas clave en nuestras cuatro áreas de actuación: emprendimiento, formación, eventos e impacto en la ciudad.

Uno de los hitos más relevantes del año ha sido la inauguración de **la Incubadora de Alta Tecnología en Metaverso**, un espacio diseñado para fomentar el crecimiento de startups y proyectos innovadores dentro del sector de las **Deep Tech**. Con esta incorporación, el complejo Tabacalera se encuentra operando al 100%, reafirmando su papel como epicentro de la innovación digital. En total, durante 2024 hemos impulsado **167 proyectos** de emprendimiento, facilitando el acceso a recursos y equipamiento tecnológico, mentorización y financiación.

Además, el compromiso del Polo con la capacitación y la mejora de competencias digitales se refleja en el significativo incremento de **alumnos formados**: hemos pasado **de 517 en 2023 a 1.050** en 2024, un crecimiento que evidencia el creciente interés por la tecnología y la innovación. Se han impartido **6.730 horas** de formación en **47 acciones formativas**, contribuyendo al desarrollo profesional de la comunidad local y al fortalecimiento del sector digital.

Con el objetivo de consolidar nuestro ecosistema digital, el Polo ha seguido consolidándose como un referente en **la organización de eventos verticalizados** en los sectores del videojuego, media y entretenimiento y las tecnologías de vanguardia, alcanzando en 2024 cifras históricas. Destacamos la celebración de la sexta edición de **los Premios Indie Games**, que ha batido récords de participación, así como la **MálagaJam Weekend**, que este año se ha convertido en la *game jam* presencial más grande del mundo dentro del circuito **Global Jam**. En total, hemos organizado 220 talleres, seminarios, jornadas y eventos, con una asistencia de más de 10.000 personas.

Impacto en la ciudad

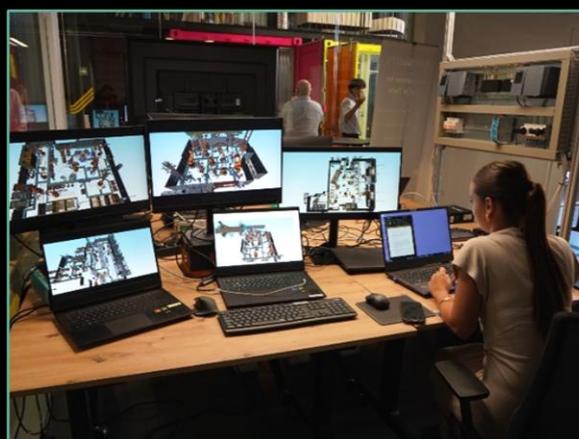
La actividad del Polo ha tenido un impacto directo en la generación de empleo y la atracción de inversiones. Durante 2024, se han creado **633 puestos de trabajo** directos e indirectos, y se ha logrado una inversión de **38,1 millones de euros** en proyectos vinculados al ecosistema del Polo. Además, hemos recibido **115 visitas** institucionales y empresariales, consolidando el Polo de Contenidos Digitales como un actor clave en la proyección de Málaga como **uno de los principales hubs tecnológicos de Europa**.

Gracias a estos resultados, el Polo de Contenidos Digitales sigue posicionándose como un referente en la promoción del talento, la innovación y el crecimiento económico en el ámbito digital.

PRINCIPALES CIFRAS



Métrica	2024
Número de Proyectos de emprendimiento impulsados en el Polo	167
Número de acciones formativas desarrolladas	47
Número de alumnos que han recibido formación	1.050
Horas totales impartidas de formación	6.730
Talleres, seminarios, jornadas y eventos	141
Asistentes a eventos	6.300
Empleo generado (directo e indirecto)	633
Solicitudes de préstamos de equipamiento tecnológico	1.012
Equipos tecnológicos prestados	+3.000
Visitas 2024	115
Inversión en proyectos ecosistema Polo	38,1 mill de €



EMPRENDIMIENTO

Inauguramos la IAT Metaverso: Un hito en la expansión del ecosistema Polo

Uno de los momentos clave del año en el Polo de Contenidos Digitales ha sido la inauguración, el pasado mes de junio, de la Incubadora de **Alta Tecnología en Metaverso** (IAT Metaverso). Este nuevo equipamiento, con más de **2.500 metros cuadrados** de superficie, representa un salto cualitativo en la capacidad de apoyo al emprendimiento tecnológico en Málaga, consolidando su posicionamiento como referente en innovación.

La IAT Metaverso ha supuesto un incremento significativo en la capacidad de incubación de proyectos, ya que permite alojar simultáneamente **más de 40 startups** del ecosistema **Deep Tech**. La infraestructura está diseñada para facilitar el desarrollo de tecnologías emergentes, **incluyendo Inteligencia Artificial, Blockchain, robótica, supercomputación, gemelos digitales y realidad extendida**, entre otras.

Además del espacio físico, la incubadora ha permitido ampliar los recursos al servicio de la innovación, **aulas formativas** y áreas de *coworking*, dotadas con equipamiento de última generación. Este entorno no solo favorece el crecimiento de *startups* y emprendedores, sino que también impulsa la **colaboración con inversores**, expertos y corporaciones, consolidando un ecosistema de innovación en continuo crecimiento.

Impulsando las Deep Tech

En 2024, la **IAT Metaverso** ha acogido **23 proyectos** innovadores en sectores estratégicos como la **Inteligencia Artificial (IA), EdTech, FinTech, Data Science, Smart Cities y Health Tech**, consolidándose como un espacio de referencia para el desarrollo de tecnologías emergentes. Además, ha impulsado iniciativas en ámbitos como **videojuegos y gamificación, modelado 3D/4D, experiencias inmersivas, gemelos digitales y ciberseguridad** (antiphishing), fomentando la creación de soluciones disruptivas con aplicaciones en educación, salud, entretenimiento e industria. La **diversidad y especialización** de los proyectos incubados refleja el papel clave de la IAT Metaverso en el ecosistema de innovación, proporcionando infraestructura, mentorización y acceso a inversión para acelerar el crecimiento de startups y empresas tecnológicas de alto impacto.

La puesta en marcha de esta infraestructura ha sido posible gracias a la colaboración entre el Ayuntamiento de Málaga, a través del Polo de Contenidos Digitales, y la Fundación INCYDE, con el respaldo del Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER). Esta alianza ha hecho posible la construcción de un **espacio pionero en Europa**, que refuerza la apuesta de Málaga por la transformación digital y el desarrollo de sectores estratégicos de alto valor añadido.

Proyectos IAT Metaverso 2024

BeByte	Desarrollo tecnológico educativo y de entretenimiento. software y entornos virtuales que incluyen metaversos inmersivos.
Fantastic 3D Fashion	Marca digital innovadora en impulsar la intersección de la moda y la tecnología a través de experiencias inmersivas.
Kerox	Plataforma para médicos donde pueden grabar consultas con pacientes (iTtelDoc).
Oviva Care	Plataforma digital que Brinda apoyo a las mujeres con síndrome de ovario poliquístico (SOP).
Pulsia	Transforma los sistemas de gestión del tráfico actuales, estáticos, en controladores dinámicos controlados.
Visitas Virtuales	Promociona negocios, eventos y destinos turísticos utilizando el video en 360, reconstrucciones en 3D, fotogrametría, VR y XR.
Calia	Servicios a atención al cliente para mejorar la eficiencia y reducir costes de operación.
CloudConstable	Desarrollo de personalidades animadas impulsadas por tecnología IA para servir al cliente.
Evercam	Desarrollo de herramientas para mejorar la visibilidad y la comunicación en los sitios de construcción.
Feel Games	Estudio creativo enfocado a la representación en 3D de proyectos relacionados con el mundo de la Arquitectura, el Diseño y la Cultura.
Ikualo	App financiera que Ayuda en la gestión de dinero de forma accesible y segura para la comunidad migrante.
Made in Verse	Innovación XR (Realidad Virtual, Aumentada y Mixta) para brindarle a las empresas recursos y aplicaciones de vanguardia.
MSurgery	Sistema de cirugía que permite la colaboración en tiempo real entre distintos hospitales eliminando los límites físicos del quirófano.
InOne	Plataforma <i>business intelligence</i> para centros deportivos y análisis de data para crear nuevas audiencias segmentadas.
Interior 3D	Realización de Proyectos de Diseño de Interiorismo Interactivo mediante Aplicación Ejecutable y Realidad Virtual.
Next Healh	Plataforma que conecta <i>startups</i> disruptivas con grandes corporaciones en el sector de la salud digital y la inteligencia artificial.
Novelingo	Herramienta que acerca la creación de videojuegos a usuarios profesionales que quieren crear productos personalizados.
OWO	Desarrolla tecnología háptica que permite a los usuarios sentir físicamente sensaciones reales en el mundo virtual o videojuegos.
Phisdefend	Empresa especializada en la protección contra ataques de phishing mediante una solución avanzada basada en inteligencia artificial.
Rhytmo	Plataforma de <i>streaming</i> que transforma la manera en que los usuarios experimentan la música a través de IA y dispositivos hápticos.
Rinova	Contenidos digitales y tecnologías para el aprendizaje inclusivo en educación vocacional y la educación de adultos.
Roel Homes	Innovación tecnológica en el sector inmobiliario, con soluciones 3D de ventas, plataformas web o asistentes de IA para marketing.
Ybvr	Plataforma de <i>streaming</i> de experiencias inmersivas en VR, XR, para eventos LIVE o en VoD, favoreciendo la explotación cultural.

Pre-incubación

El Polo de Contenidos Digitales ha fortalecido en 2024 su compromiso con la promoción del emprendimiento a través de programas de pre-incubación que integran formación especializada, mentoría personalizada y el acceso a espacios de coworking de alto nivel. En este marco, contamos con dos *coworkings* clave:

- **Coworking de Videojuegos EOI:** Este programa se ha consolidado como un espacio fundamental para el desarrollo de proyectos en el sector de los videojuegos. En 2024, hemos llevado a cabo dos ediciones, con **un total de 40 proyectos** beneficiados.

Cada edición ha ofrecido 60 horas de formación en comunidad, 20 horas de acompañamiento con un *project manager*, 10 horas de seguimiento personalizado y 10 horas de mentoría exclusiva para cada proyecto. Además, los participantes han disfrutado de alojamiento gratuito en las instalaciones del Polo, creando un entorno ideal para la colaboración y la creatividad.

- **Coworking Deep Tech EOI:** Diseñado para apoyar proyectos basados en tecnologías avanzadas, este coworking ha sido una plataforma esencial para la innovación en áreas como la **inteligencia artificial**, el **big data** y la **computación avanzada**. En 2024, también se han llevado a cabo dos ediciones, apoyando a otros **40 proyectos** bajo el mismo esquema formativo y de mentoría que el coworking de videojuegos.

En total, hemos apoyado el desarrollo de **80 proyectos** a través de nuestros programas de pre-incubación, contribuyendo al fortalecimiento del ecosistema emprendedor y a la generación de oportunidades en sectores de alta demanda. Nuestro compromiso con la formación integral y el acompañamiento continuo sigue siendo clave para impulsar el talento y la innovación.



Incubación y ecosistema

Durante 2024, el Polo de Contenidos Digitales ha continuado trabajando para consolidar un ecosistema vibrante que fomente el crecimiento del emprendimiento tecnológico. A través de nuestros espacios de oficinas y coworking, hemos impulsado **29 proyectos innovadores**, ofreciendo un entorno diseñado para facilitar la colaboración, generar sinergias y abrir nuevas oportunidades de crecimiento para los incubados.

Nuestro objetivo es proporcionar espacios dedicados al desarrollo de iniciativas tecnológicas, apoyando a emprendedores y startups en su camino hacia la consolidación. Estos espacios no solo ofrecen infraestructura de calidad, sino también **acceso a una red de profesionales, mentores y recursos** que potencian el éxito de los proyectos.

Gracias a estas iniciativas, el ecosistema del Polo se consolida como un entorno único para la incubación de talento y tecnología, posicionándonos como un referente para el emprendimiento tecnológico en Málaga y más allá.

Cabe señalar que en 2024 continuamos alojando el **Coworking La Brújula XR**, en colaboración con la Cámara de Comercio y la Fundación Incyde. Esta iniciativa ha ofrecido un espacio especializado para proyectos enfocados en **realidad virtual (VR)**, **realidad extendida (XR)** y **metaverso**. Durante 2024, hemos alojado 9 proyectos que han tenido acceso gratuito a tecnología de vanguardia, incluyendo herramientas y equipos necesarios para el desarrollo de soluciones innovadoras en estas áreas emergentes.

Aceleración

En 2024, el Polo de Contenidos Digitales ha reforzado su compromiso 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.

Durante seis meses, los estudios han recibido mentorías personalizadas, talleres especializados y formación intensiva en áreas clave como gestión de proyectos, estrategias de **financiación, publicación y comunicación, branding y métodos de pitching**. Además, se han ofrecido oportunidades de networking y acceso a foros internacionales, fortaleciendo las conexiones entre los participantes y posibles inversores o distribuidores.

El programa, que comenzó con un encuentro virtual y tuvo su primera reunión presencial en el Polo de Contenidos Digitales de Málaga, concluyó en **Gamescom, Alemania**, con un evento de clausura que incluyó actividades personalizadas para los estudios participantes. Gracias a esta iniciativa, EVA ha contribuido significativamente a la profesionalización de los estudios y al fortalecimiento del sector del videojuego a nivel europeo.

FORMACIÓN

Alianzas Estratégicas

El compromiso del Polo con la capacitación y la mejora de competencias digitales se refleja en el significativo incremento de alumnos formados: hemos pasado de 517 en 2023 a **1.050** en 2024, un crecimiento que evidencia el creciente interés por la tecnología y la innovación. Se han impartido **6.730 horas** de formación en **47 acciones formativas**, contribuyendo al desarrollo profesional de la comunidad local y al fortalecimiento del sector digital. Se trata de cursos de capacitación en materias como inteligencia artificial, marketing, web3, ciberseguridad o videojuegos que 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.

Cabe destacar 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.

Campus 42 de Fundación Telefónica

El Campus 42 Málaga, de Fundación Telefónica, ha seguido consolidándose en 2024 como un referente en la formación disruptiva dentro del ecosistema del Polo Nacional de Contenidos Digitales. Durante este año, el campus ha contado con **795 estudiantes activos**, con una media de edad de 29,1 años, reflejando su capacidad para atraer talento diverso y multidisciplinar.

Uno de los hitos clave ha sido la realización de 6 piscinas, el proceso de selección intensivo en el que los aspirantes demuestran sus habilidades en programación y resolución de problemas. En 2024, 930 candidatos han participado en estas piscinas, lo que subraya el gran interés que sigue despertando este modelo educativo.

El campus ha mantenido su fuerte arraigo local, con **un 91% de los estudiantes residentes en Málaga**. En términos de diversidad, el 20% de los alumnos son mujeres. A nivel internacional, 42 Málaga ha seguido atrayendo **talento global**. La mayoría de los alumnos son de España (80,1%), seguidos por Latinoamérica (11,4%), Europa (6,9%), África (0,7%), Asia (0,6%) y América del Norte (0,3%).

Otras formaciones

A estas alianzas estratégicas, sumamos la Universidad de Málaga que ha concluido una nueva edición **Máster en Creación de Videojuegos**, y el CPIFP Alan Turing que 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 Reconnectados, junto con el área de Mayores del Ayuntamiento de Málaga con **cinco acciones formativas** con **102 participantes**.

Formación 2024

#	ENTIDAD	CURSO
1	Área de Mayores Ayuntamiento Málaga	Taller mi móvil
2	Área de Mayores Ayuntamiento Málaga	Taller: Lo que no conoces de Whatsapp (Whatsapp I)
3	Área de Mayores Ayuntamiento Málaga	Taller: A la última en Whatsapp (Whatsapp II)
4	Área de Mayores Ayuntamiento Málaga	Taller: Tu día a día más ágil con el móvil
5	Área de Mayores Ayuntamiento Málaga	Taller: Ciberseguridad básica
6	CPIFP Alan Turing	Máster de FP en desarrollo de videojuegos y realidad virtual
7	EOI	Diseño de videojuegos con Unity básico
8	EOI	Creación de contenidos con herramientas de IA
9	EOI	Desarrollo de videojuegos y VR con Unreal Engine
10	EOI	Arte en 2D y 3D para videojuegos
11	EOI	Técnico desarrollador App Web
12	EOI	Influencer, creador de contenido profesional para empresas
13	EOI	Impresión 3D
14	EOI	Marketing digital con IA
15	EOI	Arte en 2D y 3D (Avanzado)
16	EOI	Desarrollo de aplicaciones web
17	EOI	Creación de contenidos digitales con herramientas de IA
18	INCYDE	Programa de creación y consolidación empresarial con herramientas de IA aplicadas al negocio
19	INCYDE	Programa de emprendimiento en videojuegos
20	INCYDE	Programa de creación y consolidación empresarial. Creador profesional de contenidos digitales
21	INCYDE	Programa de creación y consolidación empresarial con tecnología <i>blockchain</i> y <i>tokenización</i> de archivos
22	INCYDE	Programa de emprendimiento: Desarrolla webs, eCommerce y apps sin programar
23	INCYDE	Programa de creación y consolidación empresarial en edición de video y efectos visuales
24	INCYDE	Programa de creación y consolidación empresarial en producción audiovisual
25	INCYDE	Programa de emprendimiento en podcasting

#	ENTIDAD	CURSO
26	INCYDE	Programa de creación y consolidación empresarial con herramientas LowCode
27	INCYDE	Programa de creación y consolidación empresarial en realidad extendida y realidad aumentada
28	INCYDE	Programa de creación y consolidación empresarial con herramientas de IA para la creación de contenidos
29	INCYDE	Programa de creación y consolidación empresarial en diseño y modelado 3D
30	INCYDE	Programa de creación y consolidación empresarial en Inteligencia Artificial y modelos de negocio
31	INCYDE	Programa de creación y consolidación empresarial en edición de vídeo y efectos visuales
32	INCYDE	Programa de videojuegos y emprendimiento
33	INCYDE	Creación y consolidación empresarial en podcasting
34	INCYDE	Creación y consolidación empresarial en herramientas de IA aplicadas a la generación de contenidos digitales
35	INCYDE	Influencers y emprendimiento. Creación profesional de contenidos digitales
36	INCYDE	Creación y consolidación empresarial en el Internet del futuro, oportunidades de la Web3.0
37	INCYDE	Creación y consolidación empresarial en animación 2D y 3D
38	INCYDE	Creación y consolidación empresarial en ciberseguridad
39	INCYDE	Creación y consolidación empresarial en producción audiovisual
40	INCYDE	Creación y consolidación empresarial en impresión 3D
41	INCYDE	Creación y consolidación empresarial en realidad extendida
42	INCYDE	Creación y consolidación empresarial en modelado 3D
43	Releevant	Bootcamp Desarrollo Web (Fullstack) (Promoción 8)
44	UMA	Máster Creación de Videojuegos (XI Edición)
45	VODAFONE	Programación en Inteligencia Artificial y Big Data aplicables en entornos 5G
46	VODAFONE	Programación para soluciones de IOT y Smart City aplicables a entornos 5G
47	VODAFONE	Programación realidad virtual y realidad aumentada aplicables en entornos 5G

EVENTOS

Subimos de nivel en la industria del videojuego independiente

En 2024, el Polo de Contenidos Digitales ha reforzado su papel como epicentro de la innovación y el emprendimiento, alcanzando cifras récord en la organización de eventos. A lo largo del año, se han celebrado **220 actividades**, de las cuales 23 tuvieron lugar en la IAT Metaverso, consolidando este espacio como un punto de referencia para el ecosistema digital. En total, más de **10.000 asistentes** han participado en estas jornadas, talleres y encuentros, generando conexiones estratégicas y fortaleciendo la comunidad tecnológica de Málaga.

Cabe destacar la **VI edición de los Premios Indie Games**, que ha batido récords de participación con el mayor número de videojuegos presentados en su historia. Este certamen se ha consolidado como el principal referente nacional en la promoción del talento emergente en la industria del videojuego, ofreciendo visibilidad y oportunidades a desarrolladores independientes de toda España. La calidad y diversidad de los proyectos presentados han puesto de manifiesto la solidez del ecosistema de desarrollo de videojuegos en Málaga y su proyección a nivel internacional.

Además, **MálagaJam 2024** se ha convertido en la gamejam presencial más grande del mundo dentro del circuito Global Jam, atrayendo a desarrolladores de todo el planeta y reafirmando el papel de Málaga como un centro de creatividad en el ámbito del gaming.

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, consolidando el compromiso del Polo con el fortalecimiento del ecosistema emprendedor. Este evento incluyó mesas de trabajo colaborativas, la presentación de nuevas incubadoras y proyectos innovadores, así como una Zona Demo con tecnologías emergentes en realidad virtual, inteligencia artificial y robótica avanzada.

Un año más, **Winter Invest**, volvió a conectar a inversores, startups y emprendedores en un evento que se ha consolidado en nuestro calendario. En 2024 desde el Polo se han coorganizado eventos de calado en la industria del videojuego como el **40 Aniversario Dinamic**, en colaboración con Google, **El Tardeo On Tour**, junto a Madrid in Game o la jornada profesional **Mixer** junto a **ICEX**. En esta misma línea, nuestras instalaciones volvieron a acoger el **Kick-Off del European Videogame Accelerator (EVA)**

Además, El Polo ha sido sede de eventos internacionales de gran impacto como la **Conferencia Internacional sobre Videojuegos con Impacto Social**, el **I Congreso Internacional de Comunicación, Cultura e IA** y **Gamelab Nexus Málaga**, consolidando su posicionamiento como un actor clave en la promoción de la innovación digital a nivel global. También han cobrado especial relevancia iniciativas dirigidas a la formación y el emprendimiento femenino en tecnología, como el **Women Leaders Hub**.

Eventos 2024

ENERO

- (25/1) - Charlitas deluxe: Málaga Jam
- (26/1) - **Málaga Jam Weekend**
- (17/1) - Sandbox AQ: Cuántica
- (23/1) - Reelevant presentación de proyectos
- (16/1) - Reelevant taller
- (30/1) - Hate Tracker: Rinova
- (18/1) - Learning 4 all by Rinova
- (12/1 y 26/1) - Programa ejecutivo para directivos en pymes
- (19/1) - V Gala del videojuego: UMA
- (26/1) - Pitch and Beers

FEBRERO

- (3/2) - Power Bi Days
- (5/2) - Presentación IAT
- (15/2) - Málaga Tech + Reelevant
- (20/2) - Instrumentos de financiación para Emprendedores Tecnológicos
- (22/2) - Jornada Internacionalización: Gestión de Riesgos y Oportunidades con IA
- (2/2) **Charla IAT & Google**
- (1) - Sesión Pitch con Business Angel
- (9/2 y 23/2) - Pitch & Beers
- (16/2) - Keynote + Breakfast Goals
- (21/2) - Radical Game event/networking by Rinova

MARZO

- (7/3) - Emprendimiento en web3 y modelos de negocio
- (7/3) - Método Lean: Presenta tu proyecto
- (12/3) - Tokenización y emprendimiento web3. TUTELLUS (12/3)
- (15/3) - Málaga TECH & REELEVANT
- (15/3) - LIFEWATCH ALBORAN by Novelingo
- (13/3) - Presentación Proyectos FP de creación de videojuegos
- (21/3) - Hiring Day REELEVANT
- (5/3) - Reunión 42M Telefónica
- (7/3) - Endeavor
- (14/3) - Reunión Málaga TECH
- (15/3) - **Hackaton 42: HACK4GOOD**
- (21/3) - Storytelling para emprendedores
- (07/3) - Taller Método Lean: Presenta tu proyecto
- (1/3 y 15/3) - Keynote + Breakfast and Goals
- (8/3 y 22/3) - Pitch & Beers
-

ABRIL

- (9/4) - Málaga TECH & REELEVANT
- (29/4) - Clausura INCYDE
- (3/4) - Grabaciones UMA
- (11/4) - Onda Cero - Programa La Brújula

- (1/4) - Reunión Lince
- (4/4) - Reunión IN ONE
- (4/4) - Reunión Cruz Roja
- (4/4) - Asamblea Málaga TECH
- (15/4) - Reunión embajada de Bélgica
- (16-17/4) - **Lanzamiento Programa EVA 2024**
- (24/4) - Foro de Coordinación Municipal
- (8/4) - Taller FUNDAE
- (25/4) - Taller EOI: Emprender desde el derecho, aspectos básicos
- (25/4) - Taller ARTERIA
- (4/4) - Taller: "Sesión mentores EOI Deep Tech"
- (5/4) - Taller: "Sesión de trabajo Startups Deep Tech EOI"
- (9/4) - Taller: "Desplega tu MVP"
- (9/4 y 16/4) - Taller: "Mentoría Go2Work "
- (11/4) - Taller: "Jornada CTA"
- (22/4) - Taller: "Charla deducible.es"
- (2/4) - Taller: "Definiendo nuestro mercado y clientes"
- (3/4) - Taller: "Formación del equipo de ventas"
- (11/4) - Taller: "Marketing y Posicionamiento"
- (16/4) - Taller: "Diseño centrado en usuario y metodología ágil"
- (23/4) - Taller: "Modelos de negocio"
- (5/4) - Keynote by Carlos Canto Go2Work Deep Tech
- (12/4) - Pitch & Beers
- (19/4) - Keynote by Sergio Álvarez
- (24/4) - Keynote
- (26/4) - Pitch & Beers
- (18/4) - IAT Day & Inversores
- (18/4) - Aceleradora ARTERIA
- (19/4) - EOI programa Deep Tech sesión comunidad
- (25/4) - Píldoras Elizaburu
- (25/4) - Juernes y agentes
-

MAYO

- (6/05) - Presentación Aliot Innovación (charla para emprendedores/startups)
- (9/05) - Nuevos formatos del Arte - ARTERIA
- (16/05) - Women Leaders Hub
- (21/05) - Tardeo Málaga
- (30/05) - Hiring Day: Presentación de proyectos finales ante empresas
- (14 y 15/05) - Reunión RINOVA: Disco
- (22 y 23/05) - FREEPIK
- (30 y 31/05) - Reunión RINOVA: Boss
- (17/05) - **DIH Ideaton Agrotech**
- (3/05) - Reunión Área de Innovación
- (3/05) - Keynote
- (2/05) - Reunión de startups IAT
- (10/05) - Pitch & Beers
- (17/05) - Keynote
- (24/05) - Pitch & Beers
- (31/5) - Keynote

JUNIO

- (7/6) – Encuentro de Juanma Moreno con mujeres STEM
- (6/6) – Los secretos del Odio en RRSS
- (10/6) – Presentación proyectos FP
- (19/6) – **Evento IA: Cine e Inteligencia Artificial**
- (24 y 25/6) – ICEX Mixer Videojuegos
- (17/6) – Presentación Kripties
- (17 y 18/6) – Reunión RINOVA: IA para la creatividad
- (19 y 20/6) – Reunión RINOVA Human
- (17 y 18/6) – Ideathon C&M Málaga
- (29/6) – FLAMA
- (4/6) – Proyecto final influencer
- (27/6) – Workshop VARA (Blockchain Málaga)
- (13/6) – Taller EOI: "Gamificación"
- (20/6) – Taller EOI: "Elevator pitch"
- (26/6) – Taller: "Gestión del tiempo y productividad"
- (27/6) – Taller EOI: "Herramientas de financiación media & entertainment"
- (28/6) – Taller: "Transformación digital de escritura"
- (06/6) – Taller EOI: "Técnicas de negociación para startup"
- (7/6) – Picth & Beers
- (14/6) – Keynote
- (20/6) – IAT Connect
-

JULIO

- (10-13/7) – Jornadas profesionales BRISA
- (24-28/7) – MALAGA JAM
- (2/7) – DIARIO SUR: Vivir, emprender e invertir en Málaga
- (4/7) – Charlas Polo Digital Sherpa
- (8/7) – Clausura Foro Municipal
- (16/7) – DEMO DAY: Deep tech
- (19-7) – DEMO DAY: Videojuegos y emprendimiento
- (22/7) – Clausura INCYDE
- (25/7) – Charlitas Deluxe (MALAGA JAM)
- (5/7) – Escenificación firma convenio F1
- (25/7) – Reunión Proyecto 2º Edición coworking Deep Tech EOI
- (3/7) – Grabación de podcast: Estate Aliquindoí
- (4/7) – Reunión concejalía de Cultura
- (10/7) – Plenaria Área de Innovación
- (18/7) – Rueda de Prensa Melilla + Área de Innovación
- (19/7) – Grabación de podcast: Málaga Founders
- (24/7) – Asamblea Málaga Tech
- (9/7) – **Chicas Imparables (3 talleres)**
- (13/7) – Taller de self-tape
- (31/7) – Sales workshop
- (4/7) – Taller EOI: Propiedad intelectual
- (11/7) – Taller EOI: Comunicación no verbal

AGOSTO

- (1/8) – Reunión Proyecto IÑAKINK
- (2/8) – Grabación de podcast: Málaga
- (3/8) – Proyección película producida por Miguel Ángel Fernández
- (28/8) – Taller English club
- (10/8) – **AI Ethics Alliance – Inteligencia Artificial responsable**

SEPTIEMBRE

- (10 y 11/9) – Freepik
- (17/9) – Evento F1
- (18/9) – Toastmasters / Patio ppal IAT
- (26/9) – Encuentro PONS IP / Ágora IAT
- (17 y 23/09) – Presentación nueva edición coworkings EOI
- (27/09) – Presentación nuevo curso FP
- (17/9) – Presentación estratégica de ciberseguridad FCM
- (18-20/9) – **I Congreso Internacional de Comunicación, Cultura e Inteligencia Artificial**
- (23/9) – Presentación estratégica de ciberseguridad al comité de expertos / Patio ppal IAT
- (10/09) – Encuentro Unión Iberoamericana
- (02 al 4/09) – Podcast Videojuegos
- (25/09) – Charla/demo OTAN – Ministerio de Defensa
- (2-7/9) – Summer School UMA
- (04 y 25/09) – Sales Workshop
- (17/09) – Taller: "El buen emprendedor"
- (23/09) – Taller: "Formulación de hipótesis y validación"
- (25/09) – Taller: Taller: "Storytelling para emprendedores"
- (26/09) – MeetUp IA

OCTUBRE

- (15/10 – 16/10) – GAMELAB Nexus Málaga
- (03/10) – Charla sobre robótica
- (07/10) – Presentación cursos FP
- (09/10) – III Encuentro comunidad unreal engine
- (11/10) – **Jornada Indie Games 2024 + Presentación finalistas**
- (17/10) – Reconnectados
- (30/10) – Stem Talent Girl
- (01/10 – 01.10) – Rodaje videopodcast de videojuegos Rock&change
- (04/10) – Hackaton Nasa
- (25/10) – Polloween
- (02/10) – Talleres digitales: Acción contra el hambre: Cultivando empleo en Andalucía
- (02/10) – Toastmaster: english public speaking
- (03/10) – Taller crea tu token IA
- (01/10) – Taller: "Definiendo nuestro mercado y clientes"
- (08/10) – Taller : "Cómo validar un MVP de manera eficiente y económica"
- (15/10) – Taller: "Metodologías Agiles OKR + Scrum"
- (22/10) – Taller: "Sixpack & Pitch"
- (29/10) – Taller: "Modelos de negocio & Pricing"
- (02/10) – Taller: "Método Lean: Presenta tu proyecto"
- (09/10) – Taller: "Diseño de modelos de negocio By Lego Serious Play"
- (16/10) – Taller: "Low Code- No Code"
- (23/10) – Taller: "Marketing y posicionamiento"
- (30/10) – Taller: "Emprender desde el derecho, aspectos básicos"
- (17/10) – Taller: Lo que no conoces de Whatsapp (Whatsapp I)
- (10/10) – One to one inversores

NOVIEMBRE

- (18-19/11) – Conferencia Internacional Sobre Videojuegos con Impacto Social
- (20-21/11) – III Encuentro IAT
- (04/11) – Presentación XR made in verse
- (12/11) – Casos de éxito: Innovación y emprendimiento desde el Polo Digital
- (15/11) – CICLO BITS EMPRESARIALES, “De la idea a la empresa”
- (21/11) – IV ED. Woman Leaders Hub
- (22/11) – Reconectados
- (23/11) – Reconectados
- (23/11) – El Español: La ingeniería de calidad como motor clave del éxito empresarial
- (07/11) – Presentación de proyectos FP
- (20/11) – Presentación de proyectos FP Alan Turing
- (21/11) – Presentación de proyectos FP Alan Turing
- (27/11) – Public Speaking Meeting
- (29/11) – **Gala VI Premios Indie Games**
- (05/11) – Taller: "Ventas y desarrollo de clientes"
- (06/11) – Taller: "Finanzas para emprendedores no financieros"
- (12/11) – Taller: "Comunicación persuasiva y ventas"
- (13/11) – Taller: "Herramientas digitales de aceleración de Start Up"
- (19/11) – Taller: "Product Led Growth"
- (20/11) – Taller: "Producción audiovisual"
- (26/11) – Taller: "GrowthMarketing"
- (27/11) – Taller: "Preparando el Investor Deck"
- (28/11) – Juernes y Agentes

DICIEMBRE

- (03/12) – Entrega de premios programa MálagaCrea
- (12/12) – Reconectados
- (11/12) – Public Speaking Meeting
- (18/12) – Public Speaking Meeting
- (16/12) – Post Mortem
- (17/12) – Reunión Distrito
- (18/12) – Winter Polo
- (19/12) – **Winter Invest 2024**
- (19/12) – Retornados
- (19-20/12) Showroom Tetris 40 aniversario
- (20/11) – Acto de Clausura INCYDE
- (14/12) – Taller Dinámica Fundación ASTI
- (03/12) – Taller: "Gestión empresarial del negocio"
- (04/12) – Taller: "Gamificación"
- (10/12) – Taller: "Financiación de nuestro proyecto pre-seed"
- (11/12) – Taller: "Elevator Pitch"
- (17/12) – Taller: "Cómo crear SL alta autonomía y facturación"
- (18/12) – Taller: "Crowdfunding como herramienta de financiación"
- (04/12) – Torneo Ping Pong
- (13/12) – Desayuno Networking habitantes IAT

CORPORATE

Desarrollo de proyectos en colaboración con entidades públicas y privadas

En 2024, el Polo Nacional de Contenidos Digitales ha reforzado su ecosistema a través de alianzas estratégicas que han impulsado la educación STEM, el emprendimiento tecnológico y la innovación digital en Málaga. Estas colaboraciones han permitido ampliar el acceso a la formación especializada, conectar a startups con recursos clave y fomentar la atracción de talento y empresas tecnológicas a la ciudad.

Una de las iniciativas más relevantes ha sido la incorporación del Polo como sede del programa **STEM Talent Girl**, desarrollado por la Fundación ASTI en colaboración con el Ayuntamiento de Málaga. Esta iniciativa, que hasta ahora solo contaba con sedes en otras regiones de España, tiene como objetivo inspirar vocaciones científicas y tecnológicas en niñas y jóvenes, acercándolas a carreras STEM y reduciendo la brecha de género en estos sectores. Desde su lanzamiento en 2016, más de 7.000 alumnas han participado en el programa a nivel nacional, que combina mentorías con mujeres profesionales del sector, talleres prácticos y visitas a empresas.

Otro de los hitos clave del año ha sido la firma de un acuerdo entre el **Polo Digital y la Ciudad Autónoma de Melilla**, con el fin de fomentar el emprendimiento y la innovación en ambos territorios. Este convenio, que tendrá una duración inicial de dos años, establece las bases para la cooperación en proyectos de I+D+i, la organización de eventos de *networking* y formación, y el desarrollo de mecanismos que faciliten el acceso a financiación para startups tecnológicas. La colaboración busca no solo impulsar el crecimiento del ecosistema emprendedor, sino también reforzar a Málaga y Melilla como polos de atracción de talento y empresas innovadoras.

En el ámbito educativo, el Polo Digital ha consolidado su compromiso con la formación tecnológica a través de su alianza con **NewMalaka**, que ha permitido la implantación del programa internacional '**FI in Schools**'. Este innovador proyecto educativo, dirigido a estudiantes de secundaria, les permite diseñar y fabricar modelos de coches de carreras en miniatura utilizando herramientas avanzadas como software CAD/CAM y tecnología de impresión 3D. Como parte de este acuerdo, el Polo ha puesto a disposición de los participantes su laboratorio de fabricación digital, proporcionando materiales, asistencia técnica y un espacio en el que los estudiantes pueden desarrollar sus habilidades en ingeniería, diseño y marketing.

El impacto de estas alianzas ha sido fundamental para el crecimiento del Polo Nacional de Contenidos Digitales como un referente **en la formación y el desarrollo de talento en Málaga**. A través de la colaboración con instituciones públicas y privadas, se han creado nuevas oportunidades de capacitación, se han fortalecido los lazos con otros territorios y se ha facilitado el acceso a recursos estratégicos para startups y emprendedores. De cara a 2025, el Polo seguirá ampliando su red de alianzas con el objetivo de consolidar Málaga como un hub de innovación y desarrollo tecnológico a nivel europeo.