

polo
de contenidos
digitales

Memoria de actividad 2025



málaga



Ciudad
de Málaga

ÍNDICE

- **INTRODUCCIÓN**
- **PRINCIPALES CIFRAS**
- **EMPRENDIMIENTO**
 - Pre-incubación
 - ✓ Proyectos Coworking EOI Videojuegos
 - ✓ Proyectos Coworking EOI Deep Tech
 - Incubación y Ecosistema
 - ✓ Incubadora de Alta Tecnología en Metaverso
 - ✓ Avanzamos en Ciberseguridad con Startup Inspire de INCIBE
 - Aceleración
 - ✓ European Videogames Accelerator (EVA)
- **FORMACIÓN**
 - Alianzas estratégicas para la formación digital
 - ✓ Escuela de Organización Industrial y Fundación INCYDE
 - ✓ Brecha Digital
 - ✓ Campus 42 de Fundación Telefónica
 - ✓ Otras Formaciones
 - Formaciones en 2025
- **EVENTOS**
 - Conectamos el audiovisual con la industria del Videojuego: Premios Iris Games
 - Impulsamos las vocaciones STEAM con Leadinggirls
 - Afianzamos un calendario estable de eventos Polo
 - ✓ MálagaJam
 - ✓ Pioneros Polo
 - ✓ Comic Med
 - ✓ Winter Invest
 - Listado de eventos 2025
- **CORPORATE**
 - Desarrollo de proyectos en colaboración con entidades públicas y privadas
 - ✓ RTVE-In
 - ✓ Región de Murcia
 - ✓ Polo Esfera: Santa Cruz de Tenerife



INTRODUCCIÓN

El ejercicio 2025 ha supuesto un nuevo avance en la consolidación del **Polo Nacional de Contenidos Digitales** como herramienta estratégica del **Ayuntamiento de Málaga** para el impulso de la economía digital, creativa y tecnológica. Los resultados alcanzados no solo evidencian un crecimiento sostenido en actividad, sino la madurez de un modelo público de apoyo al emprendimiento capaz de generar impacto económico, atraer talento y reforzar el posicionamiento de la ciudad en sectores de alto valor añadido.

Durante el año, el Polo ha impulsado **205 proyectos de emprendimiento**, lo que representa un crecimiento del 24% respecto a 2024. Este incremento se apoya en la consolidación de programas especializados en **videojuegos, media y entretenimiento y Deep Tech**, desarrollados junto a la **Escuela de Organización Industrial (EOI)**, así como en el fortalecimiento de alianzas internacionales como **European Videogame Accelerator** y en la incorporación de nuevas iniciativas estratégicas como Startup Inspire, en colaboración con el Instituto Nacional de Ciberseguridad, INCIBE.

El acompañamiento a startups en fases tempranas de desarrollo ha contribuido a la generación de **673 empleos directos**, reflejando la capacidad del modelo para transformar conocimiento y creatividad en actividad empresarial real. La **Incubadora de Alta Tecnología en Metaverso**, con **66 proyectos activos** en ámbitos como inteligencia artificial, gemelos digitales o realidad extendida, refuerza además el posicionamiento de Málaga en tecnologías emergentes con alto potencial de crecimiento.

80 acciones formativas

En paralelo, el Polo ha ampliado su alcance formativo con **80 acciones desarrolladas** y más de **7.600 horas de formación** impartidas a **1.370 alumnos**, a lo que se suma la actividad permanente del **Campus 42 Málaga de la Fundación Telefónica**, que consolida la dimensión internacional y diversa del ecosistema. La apuesta por **reducir la brecha digital**, mediante programas dirigidos a infancia y población senior, evidencia una estrategia alineada con los objetivos municipales de cohesión social y transformación digital inclusiva.

La celebración de **232 eventos** y la participación de más de **14.000 asistentes** durante 2025 han reforzado el papel del Polo como espacio tractor de comunidad, industria e inversión. Iniciativas como los **Premios Iris Games, Winter Invest o Leadinggirls** han ampliado la proyección nacional del espacio y consolidado a Málaga como punto de encuentro de referencia en distintos verticales de la economía digital.

En conjunto, 2025 confirma la solidez de un modelo integrado —emprendimiento, formación y dinamización sectorial— alineado con la estrategia del **Ayuntamiento de Málaga** para posicionar la ciudad como referente en innovación, talento y economía del conocimiento.

Asimismo, la actividad desarrollada durante el año ha generado unos **ingresos directos de 692.377 euros**, reflejo del dinamismo del espacio y de la capacidad del Polo para atraer proyectos, colaboraciones y programas que contribuyen a reforzar la sostenibilidad y proyección del ecosistema.

La presente memoria recoge de forma pormenorizada los principales hitos y resultados de un ejercicio que consolida una senda de crecimiento sostenido y de impacto creciente para la ciudad.

PRINCIPALES CIFRAS

Métrica	2025
Número de Proyectos de emprendimiento impulsados en el Polo	205
Número de acciones formativas desarrolladas	80
Número de alumnos que han recibido formación	1.370
Horas totales impartidas de formación	7.673
Talleres, seminarios, jornadas y eventos	232
Asistentes a eventos	14.352
Empleo generado (directo e indirecto)	673
Solicitudes de préstamos de equipamiento tecnológico	1.012
Equipos tecnológicos prestados	+3.600
Visitas Institucionales y Profesionales	112
Ingresos Polo 2025	692.377 €



EMPRENDIMIENTO

Pre-incubación

El Polo de Contenidos Digitales ha fortalecido en 2025 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 2025, 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 2025, 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.



Coworking videojuegos – Media & Entertainment

Proyecto	Tipo	Proyecto	Tipo
Conibrani	VIDEOJUEGO	Leanous	VIDEOJUEGO
Al buen callar llaman sancho	PLATAFORMA	Closed room	VIDEOJUEGO
Leanous	VIDEOJUEGO	Paranoid delusion	VIDEOJUEGO
Push	VIDEOJUEGO	Typing monke	VIDEOJUEGO
Epicmery	VIDEOJUEGO	Typical spanish	VIDEOJUEGO
Matchball	VIDEOJUEGO	The game pillars	VIDEOJUEGO
Hel	VIDEOJUEGO	Drille	VIDEOJUEGO
Kitsune's path	VR/AR	Avh games	VIDEOJUEGO
Hidden pillars	PRODUCTORA	Inumbra	VIDEOJUEGO
Children of the spark	MUSICA	Tom aura	MUSICA
Typing monke	MUSICA	Kyuba	MUSICA
Cultur3d	VIDEOJUEGO	Otros topos	MUSICA
Coterras films	PLATAFORMA	Nando	MUSICA
Trustu	PLATAFORMA	Castcheck	PLATAFORMA
Otrostopos	PLATAFORMA	Matchball	PLATAFORMA
Whereis?	ECOMMERCE	Recuerdame	PLATAFORMA
Tattooover	VIDEOJUEGO	Kai-u	PLATAFORMA
Silencem	PLATAFORMA	Las futbolistas	PLATAFORMA
Coolors	VIDEOJUEGO	Lunarie	OTROS
Kboo	VIDEOJUEGO	Agil	OTROS

Coworking Deep Tech

Proyecto	Tipo	Proyecto	Tipo
GaiaSense	AGROTECH	Bloomji	AGROTECH
Studay	EDTECH	Synbio CATaLyST	HEALTHTECH
movy	SOCIALTECH	Ekihabit	IA
PlantItNow	SOCIALTECH	KaryoLink	HEALTHTECH
Finzo	FINTECH	CoHabbit	IA
Fruteka	AGROTECH	Studay	EDTECH
Infolab AI	EDTECH	Regi	TURISTECH
reelwrk	IA	Lunarie	VR
Boca Boca Digital	IA	CuidaLink	HEALTHTECH
Generast	IA	Recuérdame	SILVERTECH
SherpApp	EDTECH	Aura	IA
DASTX	PROPTECH	Roomate	EDTECH
Growing	IA	Dastx	DEEPTTECH
Vilanga	EDTECH	Intellident	HEALTHTECH
NXplore	SOCIALTECH	ReceptIA	TURISTECH
Research Agora	EDTECH	Fashion Calling	EDTECH
Nutritica	HEALTHTECH	auxilaw	IA
CIAPyme	IA	SHIFTING BLOCKS	IA
Attipico	MEDIATECH	SongsWallet	FINTECH
GaiaSense	AGROTECH	SherpApp	EDTECH

Incubación y ecosistema

Durante 2025, **el Polo Nacional de Contenidos Digitales** ha continuado consolidando su modelo de incubación presencial como núcleo del ecosistema emprendedor vinculado a los contenidos digitales y las tecnologías emergentes en Málaga.

A lo largo del ejercicio, **más de 35 proyectos** han estado alojados en los espacios de oficinas y coworking del Polo en Tabacalera, desarrollando su actividad en un entorno **diseñado para favorecer la colaboración**, la transferencia de conocimiento y la generación de sinergias entre startups, empresas consolidadas y agentes del sector tecnológico y creativo.

Estos espacios no solo proporcionan infraestructura especializada, sino que ofrecen un marco de **acompañamiento continuo**, acceso a *mentorización*, **conexión con redes sectoriales** y oportunidades de visibilidad, facilitando que los proyectos avancen en su consolidación empresarial y en la validación de sus modelos de negocio.

Paralelamente, la **Incubadora de Alta Tecnología en Metaverso (IAT Metaverso)** ha impulsado durante 2025 un total de **66 proyectos basados en tecnologías de vanguardia** como inteligencia artificial, gemelos digitales, realidad extendida (XR), entornos inmersivos o dispositivos hápticos. La IAT se consolida así como una infraestructura estratégica orientada a acelerar el desarrollo de iniciativas con alto componente tecnológico y potencial de escalabilidad.

Startup Inspire con INCIBE

Dentro de esta actividad, **18 proyectos** han sido impulsados en el marco del programa Startup Inspire, desarrollado en colaboración con el **Instituto Nacional de Ciberseguridad (INCIBE)**, a través de la iniciativa INCIBE Emprende by Sherpa Tribe y en el contexto del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia financiado por los fondos Next Generation EU.

Startup Inspire ha permitido incorporar la **ciberseguridad** como elemento estructural en el acompañamiento a startups, integrando formación especializada, mentorías individuales y asesoramiento técnico en un itinerario intensivo de tres meses desarrollado en las instalaciones de la **IAT Metaverso**. El programa culminó con la celebración de un **Demo Day** en el que los proyectos presentaron sus soluciones ante expertos e inversores, reforzando la conexión entre emprendimiento tecnológico y seguridad digital.

Con este conjunto de actuaciones, **el Polo refuerza un modelo de incubación** que combina especialización sectorial, acompañamiento estratégico y alineación con prioridades tecnológicas emergentes. Un ecosistema que evoluciona hacia mayor profundidad técnica, mayor capacidad de atracción y mayor impacto en la consolidación empresarial del talento digital vinculado a la ciudad.



Proyectos Startup INSPIRE 2025

ComplyBot	Asistente legal
Muyu	Campañas de Phishing y formación.
Merkatis Solutions	Plataforma para médicos donde pueden grabar consultas con pacientes (iTtelDoc).
Made in Verse	Validación de seguridad de tercera capa. concepto de seguridad basado en objetos o tótems físicos
Cius AI	Sistema modular diseñado para empresas de coaching que simplifica la gestión de <i>coaches</i> , <i>coachees</i> y metodologías.
GROWING	Adquisición de leads a través de marketing en redes sociales, embudos de venta y otras estrategias de marketing.
simple-budget.pro	Es una aplicación multiplataforma para ayudar a las personas a llevar un presupuesto ayudado con inteligencia artificial
Paszoom	Una app para gestión de empleados
Amalia	El objetivo de Amalia es promover e impulsar la oferta de los destinos, empresas y entidades, facilitando su difusión y gestión.
Asagra Safefood	Empresa especializada en seguridad alimentaria y cumplimiento normativo. Ayudan a empresas que manipulan o producen alimentos a cumplir con los requisitos exigidos por Sanidad, minimizando riesgos y evitando sanciones.
Antonio Rodríguez Estepa	Detección y autenticación de <i>deepfakes</i> (video y foto), se aplica a los siguientes casos de usos, banca, <i>call center</i> , media, HR y defensa
Guachiman Sec	Ayudan a las empresas a proteger, reforzar y monitorear su infraestructura digital mediante servicios de <i>hardening</i> de sistemas, auditorías y <i>pentesting</i> con expertos certificados.
DeepTrace	Proyecto que ayuda al usuario a averiguar si un contenido ha sido generado por inteligencia artificial o no.
PhoneMatch	App/web de recomendación de smartphones en función del uso
CloudConstable	Personalidades animadas impulsadas por IA que interactúa, informa y ayudan. su solución, AVA™, ofrece un servicio al cliente amigable y multilingüe, contenido interactivo y respuestas a preguntas en tiempo real mediante IA como GPT-4.
In3com integrador de telecomunicaciones	Empresa especializada en soluciones de telecomunicaciones, redes y servicios gestionados para empresas. Este proyecto pretende implementar un sistema integral de ciberseguridad certificado, que permita reforzar la protección de clientes y garantizar la seguridad de sus comunicaciones.
GYMDESCUENTO	Empresa e-commerce dedicado al mundo fitness y todo lo relacionado.
Servicio preventivo y correctivo de Cyberseguridad	Propuesta para lanzar una línea de producto, con unas características y un precio fijo por monitorización y bolsa de horas para intervenciones correctivas.
DASTX	Tecnología de drones especializados en trabajos verticales



Aceleración

En el ámbito de la aceleración de proyectos, 2025 ha reforzado el posicionamiento del Polo Nacional de Contenidos Digitales como nodo estratégico europeo dentro de la industria del videojuego a través de su colaboración con el **European Videogame Accelerator (EVA)**.

El Polo acogió en abril el evento de lanzamiento de la edición 2025 del programa, consolidando a Málaga como sede de referencia para el inicio de esta iniciativa europea destinada a impulsar la profesionalización y el crecimiento internacional de estudios independientes. En esta edición, **EVA ha acelerado 21 proyectos emergentes procedentes de 16 países**, reflejo del alcance y la dimensión transnacional del programa.

Coordinado por la entidad germano-francesa **SpielFabrique** y desarrollado en colaboración con el **Polo Nacional de Contenidos Digitales** y **Arctic Games** (Suecia), EVA articula un modelo de acompañamiento especializado que cubre el norte, centro y sur de Europa, fortaleciendo la cooperación territorial dentro del ecosistema europeo del videojuego. El programa combina **sesiones presenciales y virtuales, mentorías personalizadas y entrenamientos intensivos** en áreas clave como estrategia empresarial, financiación, posicionamiento internacional, branding, publicación, creación de comunidad y técnicas de *pitching*.

Durante las jornadas celebradas en Málaga, los estudios participantes iniciaron su itinerario formativo con **talleres especializados**, sesiones de entrenamiento de pitch y dinámicas de *networking*, además de una **zona demo abierta** que facilitó el intercambio directo entre desarrolladores, mentores y profesionales del sector. El calendario del programa culminó en agosto en Colonia, en el marco de **Gamescom**, uno de los principales encuentros profesionales de la industria a nivel mundial, donde los estudios presentarán sus proyectos ante potenciales partners e inversores.

Desde hace tres años, el Polo actúa como socio estratégico de EVA, **contribuyendo al impulso de más de 60 proyectos de videojuegos** en el conjunto de sus ediciones y reforzando la proyección internacional de los estudios vinculados al ecosistema malagueño.

AFTERMOVIE EVA 2025



FORMACIÓN

La formación constituye uno de los pilares estratégicos del Polo Nacional de Contenidos Digitales y una herramienta clave para **fortalecer el ecosistema tecnológico de Málaga** desde una doble perspectiva: generación de talento especializado y mejora de la empleabilidad.

Durante 2025, el Polo ha reforzado su apuesta por la capacitación gratuita en competencias tecnológicas, **desarrollando 80 acciones formativas** que han alcanzado a **1.370 alumnos y han sumado más de 7.600 horas de formación impartida** en las instalaciones de Tabacalera. Este crecimiento no solo responde a un aumento de actividad, sino a una estrategia estructurada orientada a conectar formación, emprendimiento y mercado laboral.

En este marco, han tenido especial relevancia los programas impulsados en colaboración con la **Escuela de Organización Industrial (EOI)** y con la **Fundación INCYDE**, dirigidos principalmente a jóvenes en situación de desempleo o en proceso de mejora de su cualificación profesional. Estas iniciativas han permitido ofrecer itinerarios formativos especializados en ámbitos tecnológicos con alta facilitando la adquisición de competencias prácticas alineadas con las necesidades reales del tejido empresarial.

El modelo formativo del Polo combina especialización técnica, enfoque práctico y conexión directa con el ecosistema emprendedor alojado en el propio espacio, generando un entorno en el que la capacitación se traduce en oportunidades reales de inserción laboral o de impulso a iniciativas propias.

Además del volumen formativo, 2025 ha consolidado el **compromiso con la diversidad** y la igualdad en el acceso a la tecnología, alcanzando una **participación femenina superior al 43%** en el conjunto de los programas desarrollados en el Polo. Esta cifra refleja la continuidad de una estrategia activa para fomentar vocaciones tecnológicas inclusivas y equilibradas.

Campus 42 Málaga

Un elemento diferencial dentro del ecosistema formativo del Polo es la presencia del **campus 42 Málaga**, impulsado por la **Fundación Telefónica**, que consolida la dimensión internacional y disruptiva del modelo educativo alojado en Tabacalera.

Durante 2025, **670 estudiantes activos**, procedentes de **33 nacionalidades**, han desarrollado su itinerario formativo en programación y desarrollo de software bajo el modelo pedagógico innovador de 42: aprendizaje entre pares, sin profesores tradicionales, basado en proyectos y altamente orientado a la resolución de problemas reales.

El campus 42 aporta al Polo una masa crítica de talento tecnológico en formación intensiva, fortaleciendo la conexión entre capacitación avanzada y oportunidades profesionales en el ámbito digital. Su integración física y estratégica dentro del complejo de Tabacalera genera sinergias naturales con startups incubadas, eventos sectoriales y programas de emprendimiento, convirtiendo el espacio en un entorno donde formación y empresa conviven de manera orgánica.

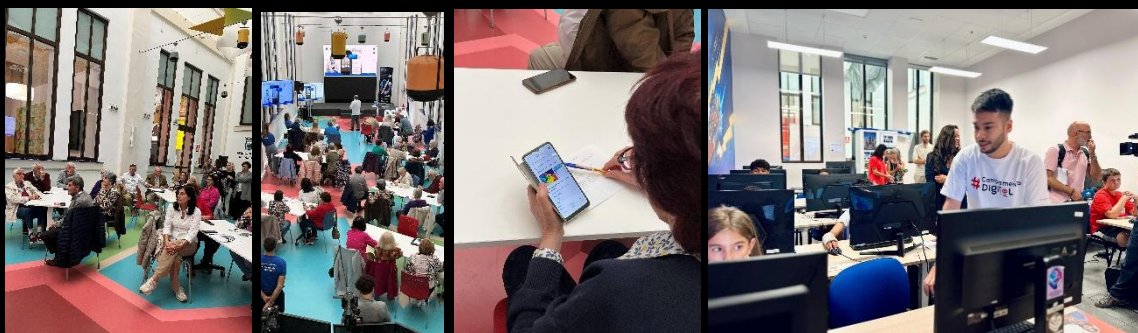
Formación para la reducción de la brecha digital

Junto a la formación especializada orientada a talento tecnológico, el Polo ha intensificado en 2025 su apuesta por la inclusión digital, ampliando el alcance de sus programas hacia colectivos estratégicos de la ciudadanía. En el ámbito de la infancia y la adolescencia, se han desarrollado **22 campamentos de competencias digitales** dirigidos a jóvenes de **entre 9 y 17 años**, con la participación de 310 estudiantes y una **presencia femenina del 40,5%**.

Estas acciones fomentan el pensamiento computacional, la creatividad tecnológica y las **vocaciones STEM** desde edades tempranas, contribuyendo a construir una base sólida de talento futuro para la ciudad.

Paralelamente, el Polo ha acogido cuatro talleres del **programa Reconectados**, dirigidos a personas mayores de 65 años, con **151 participantes** —el **61,3% mujeres**—. Estas actuaciones han permitido mejorar las competencias digitales básicas del colectivo senior, facilitando su acceso a servicios digitales, herramientas de comunicación y recursos online esenciales para su autonomía y participación social.

Con este conjunto de iniciativas, el Polo amplía su impacto más allá del ecosistema emprendedor, alineando su actividad formativa con los objetivos municipales de transformación digital inclusiva, cohesión social y capacitación tecnológica para todos los segmentos de población.



Otras formaciones

A estas alianzas estratégicas se suman las colaboraciones consolidadas con la **Universidad de Málaga**, que ha desarrollado una nueva edición del **Máster en Creación de Videojuegos**, y con el **CPIFP Alan Turing**, que ha continuado impartiendo su **Máster de Formación Profesional en Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual**. Ambas iniciativas refuerzan la formación avanzada en una de las principales verticales del Polo, consolidando la conexión entre educación reglada y ecosistema profesional.

Durante 2025, el Polo ha ampliado además su oferta formativa en el ámbito audiovisual mediante la colaboración con **RTVE-In**, impulsando programas especializados orientados a la producción de contenidos, narrativa audiovisual y adaptación a los nuevos formatos digitales. Esta línea refuerza el posicionamiento del Polo como espacio de referencia para la capacitación en industrias creativas y contenidos digitales.

En el ámbito del desarrollo tecnológico aplicado a la creación interactiva, se ha incorporado formación específica en **Unreal Engine** en colaboración con la **academia de Javier Jurado**, ofreciendo capacitación avanzada en uno de los motores gráficos más utilizados a nivel internacional en videojuegos, entornos virtuales y producción virtual. Esta iniciativa fortalece las competencias técnicas de alto nivel dentro del ecosistema.

Asimismo, se ha impulsado formación especializada en **ilustración y narrativa gráfica** en colaboración con la **academia de Nacho Arranz**, ampliando el alcance formativo hacia disciplinas vinculadas al cómic y al arte conceptual. Con ello, el Polo continúa integrando perfiles creativos dentro del ecosistema digital, fomentando la hibridación entre tecnología y creación artística.

Formación 2025

#	ENTIDAD	CURSO
1	VODAFONE	Programación en Inteligencia Artificial y Big Data aplicables en entornos 5G
2	VODAFONE	Programación en Inteligencia Artificial y Big Data aplicables en entornos 5G
3	VODAFONE	Programación para soluciones de IOT y Smart City aplicables a entornos 5G
4	VODAFONE	Programación realidad virtual y realidad aumentada aplicables en entornos 5G
5	VODAFONE	Programación en Inteligencia Artificial y Big Data aplicables en entornos 5G
6	VODAFONE	Programación realidad virtual y realidad aumentada aplicables en entornos 5G
7	VODAFONE	Programación para soluciones de IOT y Smart City aplicables a entornos 5G
8	VODAFONE	Programación realidad virtual y realidad aumentada aplicables en entornos 5G
9	VODAFONE	Programación para soluciones de IOT y Smart City aplicables a entornos 5G
10	VODAFONE	Programación para soluciones de IOT y Smart City aplicables a entornos 5G
11	VODAFONE	Programación realidad virtual y realidad aumentada aplicables en entornos 5G
12	EOI	Desarrollo de videojuegos con Unreal Engine 5 (Avanzado)
13	EOI	Habilidades Tecnológicas con IA: Prepárate para el futuro
14	EOI	Desarrollo de videojuegos serios
15	EOI	Influencer, creador de contenido profesional para empresas
16	INCYDE	Programa de creación y consolidación empresarial con herramientas de IA aplicadas al negocio
17	INCYDE	Programa de creación y consolidación empresarial en edición de video y efectos visuales
18	INCYDE	Programa de creación y consolidación empresarial en diseño y modelado 3D
19	INCYDE	Programa Reactiva tu Futuro: Marketing de contenidos digitales y branding
20	INCYDE	Crea y consolida tu negocio digital. Estrategias para el crecimiento empresarial
21	INCYDE	Programa de creación y consolidación empresarial con herramientas de IA aplicadas al negocio (2ª edición)
22	INCYDE	Programa de creación y consolidación empresarial en cine digital
23	INCYDE	Programa reactiva tu futuro con IA. Herramientas sencillas para emprender
24	INCYDE	Crea y consolida tu negocio digital. Estrategias para el crecimiento empresarial (2ª edición)
25	INCYDE	Programa de creación y consolidación empresarial en marketing de contenidos digitales y branding
26	INCYDE	Programa de creación y consolidación empresarial en podcasting.

#	ENTIDAD	CURSO
27	INCYDE	Programa de Creación y consolidación Empresarial con herramientas de realidad virtual / aumentada / extendida.
28	INCYDE	De la Idea a la Pantalla. Tu carrera empresarial en el Mundo Audiovisual
29	INCYDE	Autoempleo, Creación de Empresas y Empleabilidad en el sector de Media y Entretenimiento.
30	INCYDE	Programa de Creación y consolidación Empresarial. Creador profesional de contenidos digitales.
31	INCYDE	Programa de creación y consolidación empresarial con herramientas de IA aplicadas al negocio
32	INCYDE	Reactiva Tu Futuro: Emprende con Herramientas Digitales
33	INCYDE	Emprende y Avanza en Entornos Virtuales
34	INCYDE	Emprende y Avanza: Programa de Creación y consolidación Empresarial. Creador profesional de contenidos digitales.
35	INCYDE	Programa de creación y consolidación empresarial en edición de video y efectos visuales
36	INCYDE	Creación y consolidación empresarial en herramientas de IA aplicadas a la generación de contenidos digitales
37	INCYDE	Programa reactiva tu futuro con IA. Herramientas sencillas para emprender
38	RTVE In	Producción de espectáculos y eventos
39	RTVE In	Inteligencia artificial en el audiovisual
40	RTVE In	Creación de contenidos para redes sociales
41	RTVE In	Producción avanzada con simulcam y unreal engine
42	RTVE In	Diseño y modelado para animación 3D
43	RTVE In	IA creativa
44	RTVE In	Branded content: creación de contenidos de marca
45	RTVE In	Dirección de producción audiovisual
46	RTVE In	Distribución y nuevas tendencias en marketing audiovisual
47	RTVE In	Técnicas de postproducción edición, color y sonido
48	RTVE In	Visualización de datos
49	RTVE In	Nuevas narrativas cinematográficas: documental creativo y cine autorreferencial
50	RTVE In	Marketing audiovisual: de la idea al estreno
51	Área de Mayores Ayto. Málaga	Taller: Tu día a día más fácil con el móvil
52	Área de Mayores Ayto. Málaga	Taller: Ciberseguridad
53	Área de Mayores Ayto. Málaga	Taller: Inteligencia Artificial
54	Área de Mayores Ayto. Málaga Ayto. Málaga	Taller: Redes Sociales

EVENTOS

La programación de eventos constituye una de las palancas estratégicas del **Polo Nacional de Contenidos Digitales** para dinamizar el ecosistema, conectar talento con industria y proyectar Málaga como punto de encuentro de referencia en economía digital y creativa.

Durante 2025, el Polo ha acogido **232 talleres, jornadas, encuentros y eventos sectoriales**, con **más de 14.000 asistentes**, consolidando un crecimiento significativo en participación y reforzando un modelo de programación que combina grandes citas estratégicas con un calendario anual estable de marcas reconocibles.

Conectamos el audiovisual con la industria del videojuego:

Premios Iris Games

2025 ha marcado la celebración de la primera edición de los **Premios Iris Games**, un certamen nacional que reconoce la excelencia en el desarrollo de videojuegos y que establece un puente directo entre la industria del videojuego y el ámbito audiovisual.

El lanzamiento de esta nueva marca supone un paso estratégico para posicionar a **Málaga como capital del videojuego a nivel nacional**, integrando el reconocimiento al talento creativo con la proyección mediática y la conexión con el sector audiovisual. En su primera edición, el certamen recibió **244 videojuegos**, con participación nacional e internacional, evidenciando su capacidad de atracción desde el primer año.

La puesta en marcha de los **Premios Iris Games** ha sido posible gracias a la alianza estratégica con la **Academia de Televisión y de las Ciencias y las Artes del Audiovisual de España**, que aporta el prestigio y la dimensión institucional de la marca "Iris", así como al impulso de **la Junta de Andalucía**, reforzando el respaldo autonómico a una iniciativa con vocación de proyección nacional.

Más allá de la gala, los **Premios Iris Games** se conciben como herramienta de visibilidad, reputación y consolidación sectorial, reforzando el ecosistema local y ampliando la proyección exterior de la ciudad en una de las industrias culturales con mayor crecimiento global.



Impulsamos las vocaciones STEAM con Leadinggirls

En 2025, **Leadinggirls** ha celebrado una nueva edición con una evolución estratégica relevante: el traslado del evento desde FYCMA (Palacio de Ferias y Congresos de Málaga) a las instalaciones del **Polo Nacional de Contenidos Digitales**.

Este cambio ha permitido transformar el formato hacia una **experiencia más práctica, cercana e inmersiva**, en la que los estudiantes no solo asisten a ponencias inspiradoras, sino que interactúan directamente con tecnologías, **proyectos y referentes del ámbito STEM**. El nuevo modelo potencia el contacto real con entornos tecnológicos y startups, reforzando el impacto vocacional del encuentro.

La edición ha reunido a **más de 1.500 estudiantes**, que han participado en **más de 80 actividades**, consolidando a **Leadinggirls** como uno de los principales eventos de impulso del talento femenino tecnológico en la ciudad. Con ello, el Polo refuerza su compromiso con la igualdad de oportunidades y la promoción de vocaciones científicas y digitales desde edades tempranas.

Afianzamos un calendario estable de eventos Polo

Más allá de las grandes citas estratégicas, 2025 consolida un **calendario anual estable de eventos** recurrentes bajo marcas reconocibles por la comunidad tecnológica y creativa. Este enfoque permite generar continuidad, fidelización de públicos y posicionamiento sostenido a lo largo del año. Entre las iniciativas que estructuran este calendario destacan:

MálagaJam

MálagaJam se ha consolidado como una de las principales sedes presenciales de la **Global Game Jam** a nivel internacional, **superando los 400 participantes** en su última edición. Durante un fin de semana intensivo, desarrolladores, artistas y diseñadores colaboran en la creación de videojuegos desde cero, fomentando el talento emergente y la comunidad gamedev local. La continuidad anual de MálagaJam refuerza el posicionamiento del Polo como epicentro del desarrollo independiente y del talento joven en el ámbito del videojuego.

Pioneros Polo

El ciclo Pioneros Polo mantiene su vocación de **visibilizar referentes del sector digital y creativo**, generando espacios de inspiración y conversación directa entre profesionales consolidados y talento emergente. Este formato, ya asentado en el calendario, contribuye a fortalecer la comunidad y a consolidar la identidad del Polo como espacio de encuentro sectorial.

Comic Med

Comic Med, organizado en colaboración con la **Fundación Tres Culturas**, ha celebrado su primera edición en las instalaciones del Polo, reuniendo a autores y profesionales vinculados al **cómic y la novela gráfica** del ámbito mediterráneo. El evento amplía el alcance del Polo hacia disciplinas creativas complementarias al videojuego y al audiovisual, integrando cultura e industria en un mismo espacio.

Winter Invest

Winter Invest se consolida como la principal cita anual de conexión entre startups tecnológicas e inversores en el entorno del **Polo y la IAT Metaverso**. En 2025, el evento ha reunido a **más de 130 empresas** y más de **40 fondos de inversión**, reforzando el posicionamiento de Málaga como punto de encuentro para la financiación y escalado de proyectos innovadores.

Eventos 2025

ENERO

- (10/01) - Taller: "Steam Talent Girl (ASTI)"
- (14/01) - Desarrollando un pipeline de inversión
- (15/01) - Taller de Propiedad intelectual
- (15/01) - Public Speaking Meeting
- (17/01) - VI Gala Videojuego UMA
- (22/01) - Financiación pública para la industria cultural
- (22/01) - I Consenso sobre agentes conversacionales en salud
- (25/1) - Charlitas deluxe: Málaga Jam
- (26/1) - **Málaga Jam Weekend**
- (28/01) - RTVE presentación de convenio
- (28/1) - Bits Empresariales "Estrategias legales para emprendedores digitales"
- (29/01) - Public Speaking Meeting
- (30/01) - Atención pública al ciudadano con Salesforce: IA y Omnicanalidad para una relación de 360 grados

FEBRERO

- (01-02/2) - Formación como aplicar la tecnología a la logopedia
- (03-04/2) - **Netflix: Presentación 'La Chica de Nieve'**
- (05/2) - FiresideChats
- (06/2) - Juernes y Agentes
- (11/2) - Bits Empresariales OnetoOne
- (12/2) - Public Speaking Meeting
- (12/2) - DEMO DAY VIDEOJUEGOS
- (13/2) - DEMO DAY DEEPTech
- (18/2) - Coordinación de alcaldía
- (26/2) - JORNADA DESTINOS TRACTORES
- (26/2) - Public Speaking Meeting



MARZO

- (04/3) - RELANZAMIENTO CPM - MÁLAGA ABIERTA
- (05/3) - Evento ENISA Y CDTI
- (05/3) - Public Speaking Meeting with Oratorio Speakers
- (05/3) - FireSideChat
- (06-07-08/3) - **COMICMED EL MEDITERRANEO EN VIÑETAS**
- (12/3) - Public Speaking Meeting
- (12/3) - PRESENTACIÓN PROYECTOS FP Videojuegos
- (12/3) - KICKOFF de las ediciones XVI y III de MEDIA y DEEPTech
- (12-14/3) - **Business XR Summit**
- (13/3) - CW MEDIA: "Liderazgo. Coaching. Habilidades directivas"
- (13/3) - CW DEEPTech: "Liderazgo. Coaching. Habilidades directivas"
- (18/3) - CW DEEPTech: "Emprendeduría. Creación de empresas. Pymes"
- (18/3) - Tech in sales event with BusinessXR
- (19/3) - Taller ASTI Robotics Challenge de la Fundación ASTI
- (19/3) - CW MEDIA: "Emprendeduría. Creación de empresas. Pymes"
- (20/3) - LENOVO
- (20/3) - PREMIOS EMPRENDE XXI CAIXA
- (24/3) - Charla "Si te enamoras pierdes"
- (25/3) - CW DEEPTech: "Emprendeduría. Creación de empresas. Pymes"
- (26/3) - Public Speaking Meeting

- (26/3) - CW MEDIA: "Emprendeduría. Creación de empresas. Pymes"
- (27/3) - Bits Empresariales One to One
- (27-28/3) – Evento CASA VALONIA

ABRIL

- (1/4) – Bienvenida y presentación a la delegación coreana
- (1/4) - CW DEEPTTECH: "Nuevas tecnologías e innovación tecnológica"
- (2/4) – Master Class Jesús Hijas
- (2/4) – Reunión Made in Verse
- (2/4) - FireSide Chat
- (2/4) - CW MEDIA: "Nuevas tecnologías e innovación tecnológica"
- (2/4) - Taller: "Creación del juego en UE5 del master FP Alan Turing"
- (3/4) – **TT Live Creadores Tiktok**
- (4/4) – Grabación el podcast de Andy
- (5/4) - Bootcamp emprendimiento Fundación ASTI
- (7 /4) – Reunión Equipo FYCMA – Polo digital
- (7/4) – Programa LA BRÚJULA Onda Cero-RADIO
- (7/4) - Polo Talks Alumni "How to pitch: aprende a ser natural"
- (8/4) - Reunión Mentores EVA
- (8/4) - CW DEEPTTECH:"Márketing, comunicación y redes sociales"
- (8-9/4) – **Kick Off del European Videogame Accelerator**
- (9 /4) – Public Speaking Meeting
- (9/4)- CW MEDIA: "Márketing, comunicación y redes sociales"
- (10-11/4) – Torneo debate UMA
- (11/4) – Reunión Comic-Con
- (21/4) - Polo Talks Alumni "Enamórate del problema y la triple B"
- (22/4) - CW DEEPTTECH: "Entorno legal y fiscal"
- (23 /4) – Grabación Carlos Cantú
- (23/4) – Public Speaking Meeting
- (23/4) - CW MEDIA: "Entorno legal y fiscal"
- (26/4) – Tecnología y humanidad
- (29/4) – Grupo estrategia Internacional Conjunta (GEIC)
- (29/4) - Bibliotecas STEAM
- (29/4) - CW DEEPTTECH: "Entorno legal y fiscal"
- (29/4) - Taller de Impresión 3D Fundación ASTI
- (30/4) – Bits Empresariales: One to One Brújula
- (30/4) - CW MEDIA: "Entorno legal y fiscal"

MAYO

- (5/05) – Polo talks Alumni "Free money"
- (6/05) - Málaga StartUp Network
- (6/5) - CW DEEPTTECH: " Gestión y organización de empresas"
- (7/05) - Public Speaking Meeting
- (7/05) - Polo Talks Alumni "Sincronizados y productivos"
- (7/5) - CW MEDIA: "Gestión y organización de empresas"
- (13/5) - CW DEEPTTECH: "Márketing, comunicación y redes sociales""-
- (14/5) - CW MEDIA: "Márketing, comunicación y redes sociales"
- (19-23/5) - **Formación Robótica Espacial de Bebyte**
- (19/05) - Fireside Chats
- (20/5)- CW DEEPTTECH: "Gestión y organización de empresas"
- (21/05) - Public Speaking Meeting
- (21/5) - CW MEDIA: "Gestión y organización de empresas"
- 22/05) – Congreso AEBAN
- (22/5) - Congreso Innovaprofes 202



- (27/5) - CW DEEPTTECH: "Márketing, comunicación y redes sociales"
- (28/5) - CW MEDIA: "Márketing, comunicación y redes sociales"
- (30/05) - 4ª jornada de la comunidad de Unreal Engine de Málaga

JUNIO

- (2/6) - Polo Talks Alumni
- (2/06) - Foro de coordinación municipal IA
- (3/6) - CW DEEPTTECH: " Gestión y organización de empresas"
- (4/6) - CW MEDIA: "Gestión y organización de empresas"
- (5/6) - Encuentro Internacional Erasmus+ CPIFP Alan Turing
- (10/6) - CW DEEPTTECH: " Gestión y organización de empresas"
- (11/6) – **Evento XR FLANDES**
- (11/6) - Jornada Desarrollo de Videojuegos / XR FP
- (11/6) - CW MEDIA: "Gestión y organización de empresas"
- (16/6) - Polo Talks Alumni "
- (17/6) - CW DEEPTTECH: "Márketing, comunicación y redes sociales"
- (18/6) – **Pioneros Polo**
- (18/6) - CW MEDIA: "Márketing, comunicación y redes sociales"
- (19/6) - Summer Polo
- (24/6) - CW DEEPTTECH: "Gestión y organización de empresas"
- (25/6) - CW MEDIA: Gestión y organización de empresas
- (27/6) – **PoloPride**
- (27-28/6) - Innovación en el manejo del lupus
- (30/6) - Polo Talks Alumni



JULIO

- (1/7) - Rueda de Prensa: "IRIS GAMES"
- (2/7) - Public Speaking Meeting
- (3/7) - Acto de Presentación Anuario Devuego
- (8/7) - Taller Robótica Espacial "Chicas Imparables"
- (9/7) - Demo Day Videojuegos
- (10/7) - Demo Day Deeptech / XR FP
- (10/7) – WHITEPAPER: "CIBERNOS"
- (10/7) - Sesión de Comisión AMETIC
- (16/7) - Public Speaking Meeting
- (16/7) - **IAT CONNECT: "Lo que no te cuenta desde el VC"**
- (18/7) - BIMPAXPRO
- (21/7) - Firma Convenio 42
- (23/7) – Clausura cursos Incyde
- (25/7) - HARDWARE HACKING

AGOSTO

- (2/8) - PODCAST: "El cuarto piso"
- (11/8 - 15/8) – **Presentación INBOX BY BYTE**
- (22/8) - Grabación de corto en croma



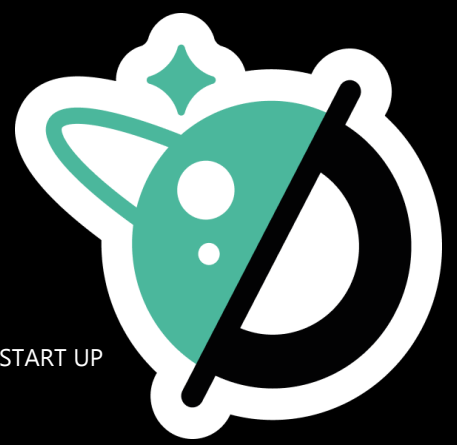
SEPTIEMBRE

- (4 y 5/9) - Prueba de Casting (DanidoGfilm)
- (9/9) - Masterclass de Ilustración (Nacho Arranz)
- (10/9) - Jornada de Innovación Abierta (PIA) DE COTEC
- (10/9) - Public Speaking Meeting/Power Talks
- (12/9) - **Presentación CW Videojuegos y Deeptech**
- (14/9) - Grabación Podcast: "El Encuentro"
- (17/9) - CW VIDEOJUEGOS – NIVEL 1: "Empieza el Juego, vuestro camino hacia ser emprendedores"
- (17/9) - IAT CONNECT: "FIRE SIDE CHAT"
- (17/9) - Proyecto Europeo RINOVA - Reunión EU
- (17/9) – Taller Ciberseguridad y Tecnología
- (18/9) - CW DEEPTech: "Formulación de Hipótesis y Validación"
- (23/9) - **Inauguración Programa INCIBE: "STARTUPS INSPIRE"**
- (23/9) - CW DEEPTech: "Entendiendo a tu Cliente Ideal "
- (23/9) - Grabación Podcast: "Meditación"
- (24/9) - Public Speaking Meeting/Power Talks
- (24/9) - CW VIDEOJUEGOS: "Estrategias y posicionamiento de empresas"
- (30/9) - CW DEEPTech: "Construye tu MVP/Herramientas de automatización"
- (30/9) - Sesiones Grupales INCIBE: "STARTUPS INSPIRE"

OCTUBRE

- (1/10) - CW VIDEOJUEGOS – "Emprendeduría. Creación de empresas. Pymes"
- (3/10) - **Presentación de finalistas IRIS GAMES**
- (3/10) - **Inauguración NASA SpaceApps**
- (6/10) - Recepción ERASMUS - FP ALAN TURING
- (7/10) - Sesiones Grupales INCIBE - Startups Inspire
- (7/10) - CW DEEPTech: "Product Led Growth"
- (8/10) - Networking - GSA-South Europe Grand Finale
- (8/10) - CW VIDEOJUEGOS: "Nuevas tecnologías e innovación tecnológica mpresas"
- (9/10) - II Foro ISMS Andalucía
- (10/10) - Bits Empresariales One to One
- (11/10) - **Meeting Usuarios MSX**
- (14/10) - Sesiones Grupales INCIBE - Startups Inspire
- (14/10) - Presentación Latido.me
- (14/10) - CW DEEPTech: "Modelos de negocio & Pricing"
- (14-17/10)- Ecosystem Week - ESCP
- (15/10) - IAT CONNET - Fireside Chat
- (15/10) - CW VIDEOJUEGOS: "Márketing, comunicación y redes sociales"
- (16/10) - Reconectados - tu día a día más fácil con el móvil
- (20/10) - CW DEEPTech: "Ventas B2B & Prospecting LinkedIn"
- (20-24/10) - **LEADINGIRLS**
- (25/10) - Taller Radio
- (27/10) - Análisis Transformación Ciudad de Málaga
- (28/10) - Sesiones Grupales INCIBE - Startups Inspire
- (28/10) - CW DEEPTech: "Fases de una máquina de ventas B2B"
- (29/10) - TECH INNOVATORS SUMMIT
- (29/10) - CW VIDEOJUEGOS: "Entorno legal y fiscal"
- (31/10) - POLOWEEN





NOVIEMBRE

- (4/11) - Sesiones Grupales INCIBE - Startups Inspire
- (4/11) - CW DEEPTech: "Sixpack & Pitch Deck"
- (5/11) - CW VIDEOJUEGOS: "Gestión y organización de empresas"
- (5/11) - IAT CONNECT - FIRESIDE CHAT 8: COMO EL I+D+I AYUDA A TU START UP
- (6/11) - **Reconectados - Redes Sociales**
- (7/11) - RUEDA DE PRENSA TALENT LAND
- (7/11) - IAT CONNECT - PYTHON THE DOCUMENTARY
- (11/11) - Sesiones Grupales INCIBE - Startups Inspire
- (11/11) - INAUGURACIÓN CENTOR DE EXCELENCIA Y OFICINA DEL DATO
- (11/11) - CW DEEPTech: "Primeros canales de adquisición"
- (12/11) - CW VIDEOJUEGOS: "Márketing, comunicación y redes sociales"
- (14/11) - IAT CONNECT - PYTHON THE DOCUMENTARY
- (15/11) - POLO TALKS - BLENDER SATURDAYS
- (18/11) - Sesiones Grupales INCIBE - Startups Inspire
- (18/11) - CW DEEPTech: "Gestión empresarial del negocio"
- (19/11) - CW VIDEOJUEGOS: "Gestión y organización de empresas"
- (19/11) - **Now Boarding: GATEWAY**
- (20/11) - Reconectados - Ciberseguridad
- (20/11) - Somos Futuro II: Empleo, IA y Sostenibilidad
- (21/11) - Entrega de Premios MálagaCrea Videojuegos
- (23/11) - Taller de Radio para Familias
- (25/11) - Sesiones Grupales INCIBE - Startups Inspire
- (25/11) - CW DEEPTech: "Financiación Privada vs Pública"
- (26/11) - CW VIDEOJUEGOS: "Entorno legal y fiscal"
- (27/11) - **JORNADA PROFESIONAL PREMIOS IRIS GAMES**
- (27/11) - UNREAL DEVELOPERS SUMMIT
- (29/11) - POLO TALKS - BLENDER SATURDAYS

DICIEMBRE

- (2/12) - Sesiones Grupales INCIBE - Startups Inspire
- (2/12) - CW DEEPTech: "Desarrollando un pipeline de inversión"
- (3/12) - CW VIDEOJUEGOS: "Crowdfunding como herramienta de financiación"
- (03/12) - IAT CONNECT - FIRESIDECHAT 9: DEL CÓDIGO A LA EXPERIENCIA INMERSIVA
- (04/12) - Torneo Ping Pong
- (4/12) - Reconectados - INTELIGENCIA ARTIFICIAL
- (9/12) - CW DEEPTech: "Equipo de Founders y primeras contrataciones"
- (10/12) - CW VIDEOJUEGOS: "Dominando el arte del Pitch"
- (11/12) - **WINTER INVEST by IAT**
- (12/12) - Inauguración programa STEM TALENT GIRL
- (13/12) - POLO TALKS - BLENDERS SATURDAYS
- (13/12) - Desayuno Networking habitantes IAT
- (15/12) - CLAUSURA DE LOS PROGRAMAS - INCYDE
- (15/12) - Presentación Málaga Abierta - ÁREA INNOVACIÓN
- (16/12) - **DEMO DAY PROGRAMA INCIBE**
- (16/12) - CW DEEPTech: "Construyendo mi Marca Personal"
- (16/12) - CHRISTMAS BFAST POLO - Pax: 250
- (18/12) - Taller: "Crowdfunding como herramienta de financiación"
- (18/12) - Workspace: Nuevo Entorno GOOGLE - ÁREA INNOVACIÓN



CORPORATE

Desarrollo de proyectos en colaboración con entidades públicas y privadas

Durante 2025, el Polo Nacional de Contenidos Digitales ha reforzado su dimensión institucional mediante el desarrollo de alianzas estratégicas con entidades públicas y privadas orientadas a ampliar el impacto del ecosistema, compartir conocimiento y fortalecer la proyección nacional del modelo. Estas colaboraciones no solo enriquecen la oferta formativa y empresarial del Polo, sino que consolidan su posicionamiento como referente en innovación pública aplicada al emprendimiento digital.

Proyecto Haz con RTVE-In

En 2025, el Polo ha formalizado un convenio de colaboración con **RTVE a través de RTVE-In**, en el marco del **Proyecto Haz**, con el objetivo de potenciar la formación en competencias audiovisuales entre emprendedores, profesionales y ciudadanía malagueña. Gracias a este acuerdo, el ecosistema Polo ha podido acceder a un catálogo de más de **120 cursos online** especializados, con itinerarios formativos que abarcan entre **25 y 150 horas** y que cubren áreas estratégicas como imagen, sonido, producción audiovisual, medios digitales o inteligencia artificial aplicada al sector audiovisual.

Esta alianza refuerza el posicionamiento del Polo como espacio de **capacitación avanzada en industrias creativas**, integrándolo en una red nacional de formación audiovisual y facilitando el acceso a contenidos actualizados impartidos por profesionales de referencia del sector.

Región de Murcia

Durante 2025, el Polo ha estrechado la colaboración institucional con la **Región de Murcia** en materia de innovación, emprendimiento tecnológico y desarrollo de tecnologías duales. En septiembre, una delegación encabezada por la **consejera de Empresa, Empleo y Economía Social de la Región de Murcia** visitó las instalaciones del Polo en Tabacalera con el objetivo de conocer de primera mano su modelo de impulso a startups tecnológicas. La jornada permitió presentar **casos de éxito incubados en Málaga**, así como proyectos vinculados a tecnologías aplicadas a defensa y seguridad, ámbitos estratégicos dentro de la hoja de ruta tecnológica murciana. Fruto de esta sintonía institucional, ambas administraciones trabajan en la formalización de un convenio marco que sienta las bases para el desarrollo de iniciativas conjuntas en innovación, emprendimiento y tecnologías emergentes. Esta línea de colaboración consolida al Polo como modelo de referencia replicable y como interlocutor estratégico en el ámbito de la cooperación interterritorial en economía digital.

Polo Esfera: Santa Cruz de Tenerife

En 2025, el Polo ha avanzado en la consolidación de **Polo Esfera**, su programa de **consultoría estratégica** orientado a la transferencia y adaptación del modelo Polo a otros territorios. En este marco, se ha desarrollado una colaboración con el **Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife**, que ha iniciado el proceso de implantación de un polo digital en la ciudad tomando como referencia el modelo desarrollado en Málaga. Esta asistencia técnica incluye acompañamiento en diseño estratégico, definición de verticales prioritarias, conceptualización de espacios y estructuración de programas de emprendimiento y dinamización sectorial. Polo Esfera representa una evolución natural del ecosistema: no solo impulsar talento y empresa desde Málaga, sino **exportar conocimiento, metodología y modelo de gestión a otros territorios**. Con ello, el Polo se posiciona como referente nacional en el diseño de infraestructuras públicas de innovación digital y como agente activo en la construcción de una red de nodos tecnológicos conectados.