



Área de Innovación / Polo Nacional de Contenidos Digitales

EL POLO NACIONAL DE CONTENIDOS DIGITALES ACOGE EN EL ÚLTIMO TRIMESTRE DEL AÑO UNA QUINCENA DE EVENTOS

Destacan foros tecnológicos, programas de emprendimiento y eventos sobre *gaming* y artes audiovisuales y contarán con la participación de 2.000 personas de forma presencial y 1.300 con asistencia virtual

Sumados a los ya celebrados este año, alcanzan un total de medio centenar de eventos y actividades

El calendario de eventos puede consultarse en www.polodigital.eu/eventos

19/10/2021.- El Polo Nacional de Contenidos Digitales del Ayuntamiento de Málaga acoge en el último trimestre de este año una quincena de eventos especializados en el sector multimedia, tecnológico y de entretenimiento, con el objetivo de impulsar el emprendimiento, la formación, el talento y la empleabilidad. Todos ellos están dirigidos tanto al público general como a creativos digitales, emprendedores, trabajadores de pymes y jóvenes desempleados de larga duración.

La concejala del Área de Innovación y Digitalización Urbana, Susana Carillo, ha ofrecido esta mañana los detalles de la programación. Se espera que las 15 citas programadas atraigan la participación de más de 2.000 personas y 1.300 asistentes virtuales; aunque el formato presencial vuelve a ser la tónica dominante una vez se ha ido normalizando la situación sanitaria, se continuará igualmente con la retransmisión vía streaming mediante los canales del Polo en Youtube y Twitch.

Cuando concluya el año, el total de eventos celebrados en este espacio municipal en Tabacalera habrá alcanzado el medio centenar.

FOROS TECNOLÓGICOS

Durante el mes de octubre se darán cita foros de carácter profesional y tecnológicos, como el webinar **"El software como catalizador de innovación"** – 19 de octubre a las 10:00 horas- donde se analizará el caso de estudio del sector multimedia y videojuegos, por expertos en propiedad intelectual del Ministerio Cultura y Deporte, Lucía Gutiérrez García; de la Oficina de Patentes y Marcas (OEPM), Juan Manuel Vázquez; la consultora especializada





MoneyOak, David Puentes Moreno; y el coordinador Polo Nacional Contenidos Digitales, Antonio Quirós, gracias a Madrid Network y eNEM de AMETIC. Asimismo, tendrá lugar en el Hotel Vincci Posada del Patio la jornada **“Open Innovation: Retos para empresas consolidadas y startups 2021”** organizada por la Asociación para el Progreso de la Dirección (APD) donde el Polo de Contenidos Digitales dará su visión en una mesa de debate junto a grandes compañías interesadas en procesos de innovación abierta.

Uno de los protagonistas en la evolución de la tecnología y de consumo audiovisual es la **séptima edición mundial de la 4K Summit** que este año se va a realizar con un formato híbrido y ampliada a 5 días –del 15 al 19 de noviembre–. De esta manera, la inauguración comenzará con una primera jornada presencial y de networking en el Polo Nacional de Contenidos Digitales el 15 de noviembre que servirá para dar la bienvenida a los 30 socios de la asociación UHD SPAIN, todos ellos líderes en tecnología y contenidos, con la finalidad de impulsar el desarrollo en España de la Ultra Alta Definición (UHD). Además se presentará el primer libro blanco sobre la UHD en España.

Como cada año, el 20 de noviembre se celebrará el **Día mundial de la realidad Virtual (VR Day)** donde la asociación Hello XR demostrará las últimas novedades en realidades extendidas a todas aquellas personas y empresas de cualquier sector interesadas en aplicarlas a sus procesos de innovación.

Otro de los eventos del año es la **Mobile Week Málaga** –del 9 al 12 de diciembre– donde se darán cita en la sede del Polo Digital talleres de robótica y educativa con Scratch y Lego para niños y niñas de la mano del Colegio Oficial de Graduados e Ingenieros Técnicos de Telecomunicación; talleres de programación en videojuegos y realidad virtual impartidos por docentes del IES Campanillas; jornadas sobre *gaming, esports & digital entertainment* con Square Box y Giants; charlas formativas sobre *podcasting* por profesionales malagueños; redes sociales, comunicación y uso de nuevas tecnologías comunicativas como Twitch; y exposiciones de productos innovadores y tecnológicos como Owo Game, entre otros.

Tras el aterrizaje de la sede de Globant en el Polo Nacional de Contenidos Digitales de Málaga, es el turno de inaugurar el nuevo centro de demostración **“Endesa Flexibility Lab”** el próximo 27 de octubre, donde se harán demostraciones de vídeos con modelos 3D de subestaciones y de centros de transformación y modelos BIM asociados, IoT y sensorización, inteligencia artificial con cámaras térmicas/termografía y una experiencia formativa con realidad virtual y aumentada de Smart City.

PROGRAMAS DE EMPRENDIMIENTO, CAPACITACIÓN Y EMPLEABILIDAD

En materia de emprendimiento y empleabilidad unos 400 jóvenes participarán en las ferias laborales **PICE (Programa Integral de Cualificación y Empleo)** organizadas por la Cámara de Comercio de Málaga, Fycma y el Ayuntamiento de Málaga. Serán los días 21 de octubre y 16 de noviembre en la sede del





Polo, para la orientación laboral y la búsqueda de empleo joven y servirán como punto de encuentro entre las empresas y jóvenes de 16 a 29 años, inscritos en el Sistema Nacional de Garantía Juvenil. Esta iniciativa cuenta con la cofinanciación del Fondo Social Europeo.

En esta área, el 19 de octubre tendrá lugar la jornada '**Emprende + Por Talento**' organizada por Fundación ONCE, Inserta Empleo, Andalucía Emprende, la Fundación Pública Andaluza y el Polo Digital con la cofinanciación del Fondo Social Europeo.

A ello, se le suman los **programas formativos y de capacitación** en videojuegos, animación 2d y 3D, podcasting, gemelo digital e industria 4.0, realidades extendidas y aumentada, low code, que darán comienzo entre los meses de octubre a diciembre. Estos cursos están dirigidos a emprendedores, trabajadores de pymes y desempleados preferentemente, impulsados por Fundación Incyde o la Escuela de Organización Industrial (EOI), con convenios firmados con el Consistorio.

En este último trimestre del año, también da comienzo el **Máster en creación de videojuegos de la Universidad de Málaga y el Curso de Especialización de FP en desarrollo de videojuegos y realidad virtual del IES Campanillas** homologado por la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía, con 20 alumnos en cada uno. Y se inaugura la **10ª edición del coworking Go2Work de la EOI y Ayuntamiento de Málaga**, con 20 nuevos proyectos que recibirán durante 6 meses al menos 15 talleres y mentorización por profesionales del sector de medios digitales y entretenimiento hasta marzo de 2022.

EVENTOS DE VIDEOJUEGOS, ESPORTS Y ARTES AUDIOVISUALES

En la industria *gaming*, afronta un calendario con encuentros de referencia especializados en el ámbito de los videojuegos y los *esports*, una apuesta que ha posicionado al Polo Nacional de Contenidos Digitales como actor principal en la configuración y desarrollo de un ecosistema innovador, que posiciona a Málaga como referencia a nivel nacional y situada como la pionera de Andalucía con más del 41% de las empresas de videojuegos.

Es el caso de la gala de entrega de premios del **Concurso Nacional 'Indie Games Málaga'** que tendrá lugar el viernes 12 de noviembre a partir de las 20:00 horas y donde 22 videojuegos finalistas creados por estudios independientes optarán a más de 20.000 euros en premios. Hay 4 categorías: mejor videojuego móvil, mejor juego de PC/Consolas, mejor juego de tecnología/XR, mejor juego accesible con Fundación ONCE y mejor videojuego indie de España. El evento de presentación tuvo lugar el 7 de octubre en formato online y registró 900 visualizaciones.

Asimismo, **Málaga Go Ciudad Gamificada** -del 26 al 28 de noviembre-, una gamejam de videojuegos serios y cultura por la ciudad de Málaga; y la **Global Game Jam** de la mano de Málaga Jam, a finales de enero de 2022, serán dos



de las citas dirigidas a amantes de la industria y de aquellas personas interesadas en los videojuegos. Y se celebrarán torneos online de esports de League of Legends con juegos como Teamfight Tactics y Legends of Runeterra con 'Málaga Open Esports Máster Mind' los días 8, 19, 20, 21, 26, 27 y 28 de noviembre.

A estos encuentros hay que sumar la presencia y colaboración del Polo en ferias celebradas este mes de octubre como Invade Gaming –9 y 10 de octubre en La Térmica– o Eutopía Gaming –15 y 16 de octubre en Córdoba–. En esta línea, el Polo Digital seguirá apoyando y participando a eventos como Freakcon o Gamepolis para 2022 entre otros.

Por otro lado, las artes audiovisuales salen a la escena con el regreso de encuentros de networking creados por emprendedores del Polo, como es **Polloween y Winter Polo**, con motivo de Halloween y Navidad respectivamente.

'Polloween Horror Fest' tendrá lugar el 29 y 30 de octubre, un evento gratuito abierto al público adulto y con carácter innovador en el que convivirán el universo del videojuego y la realidad virtual junto al cine fantástico y de terror, con pasarela de maquillaje, festival de cortometrajes internacionales del género de terror, conferencias y concierto musical de bandas sonoras de película.

Por último, para culminar el año 2021 la jornada navideña 'Winter Polo' trata de ser una cita de networking con la comunidad emprendedora del sector de medios digitales y entretenimiento, en la cual podrá verse una exposición de artistas digitales malagueños regresados de otros países extranjeros. Aquellas empresas interesadas en conocer los proyectos de las startups alojadas en este espacio, así como estudiantes y emprendedores que estén interesados en traer ideas innovadoras para comenzar un año nuevo en programas de incubación y aceleración, podrán acercarse el viernes 17 de diciembre al Polo de Contenidos Digitales de Málaga en Tabacalera de Málaga.

El Polo Nacional de Contenidos Digitales del Ayuntamiento de Málaga diseña ya la programación del calendario de eventos para 2022 especializados en el sector multimedia, tecnológico y de entretenimiento.

Más información en: www.polodigital.eu/eventos