



Área de Innovación / Polo Nacional de Contenidos Digitales

EL AYUNTAMIENTO DE MÁLAGA Y LA EOI LANZAN LA XI EDICIÓN DEL PROGRAMA DE EMPRENDIMIENTO GO2WORK, QUE YA CUENTA CON MÁS DE 200 PROYECTOS CREADOS

Esta iniciativa está cofinanciada con el Fondo Social Europeo y dará cabida a una veintena de proyectos de forma gratuita

Durante seis meses, se formarán y mentorizarán para crear su empresa en el sector de los medios y el entretenimiento digital y especialmente de los videojuegos

21/02/2022.- El Ayuntamiento de Málaga, a través del Polo Nacional de Contenidos Digitales ubicado en Tabacalera, y la Escuela de Organización Industrial (EOI), han lanzado la undécima edición del programa de pre-incubación Go2Work especializado en el desarrollo de proyectos dedicados al sector del entretenimiento digital (Media and Entertainment), especialmente de videojuegos, y que ya cuenta con más de 200 proyectos desarrollados.

Este coworking, que tiene una duración aproximada de seis meses, está cofinanciado por el Fondo Social Europeo y el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio y se circunscribe dentro del Programa Operativo de intervención comunitaria del Fondo Social Europeo de Empleo, Formación y Educación (POEFE) CCI 2014ES05SFOP002, en el marco del objetivo de inversión en crecimiento y empleo destinada a todas las regiones de España.

El programa, que se desarrollará entre la segunda quincena de marzo y la primera de agosto, será gratuito para todos los participantes y contará con diferentes tipos de actividades, todas ellas de carácter obligatorio para los participantes del coworking.

La convocatoria está abierta a emprendedores del sector de XR (Realidad Virtual/Aumentada/Mixta), Media Digital y Desarrollo de Videojuegos con un proyecto empresarial en fase temprana de desarrollo o con una startup creada recientemente (no más de 6 meses antes de su incorporación al programa).

Los proyectos deberán estar enfocados necesariamente al ámbito relacionado con la industria objetivo, el sector Media Digital (producción audiovisual, cine, radio, televisión, música, sonido y medios de comunicación digital) y el sector de los videojuegos (ocio digital, Serious Games, eSports, gambling y/o





relacionados) en cualquier plataforma (móviles, PCs, Smart TV, consolas, etc.), así como a la provisión de soluciones al mercado que incorporen las tecnologías XR, identificadas como Realidad Virtual, Realidad Aumentada, Realidad Mixta y soluciones 360, así como a la impresión 3D.

TALLERES DE FORMACIÓN

Respecto a los talleres, en su mayoría de acceso libre y obligatorios para los participantes del coworking, sirven para ayudar a los emprendedores a desarrollar y validar el modelo de negocio con metodologías ágiles adaptadas a la industria, así como a desarrollar las habilidades imprescindibles para ponerlo en marcha.

Entre ellos “Lean Start Up: Evaluación y validación de tu modelo de negocio”, “Herramientas digitales de Aceleración de Startups”, “Financiación: Crowdfunding, Publishers & Inversores”, “Estrategias de posicionamiento y publicidad en redes sociales”, “Elevator Pitch”, “Storytelling para emprendedores”, “Marketing Digital” y “Finanzas para emprendedores no financieros”, son algunos de los talleres que se impartirán a lo largo de seis meses.

Además, se realizarán sesiones de trabajo sobre materias específicas de los sectores objetivos para el impulso y despegue de los proyectos del espacio coworking. “Product Design”, “UX/User Experience”, “Música y Sonido”, “Lean Marketing en la industria digital”, “La Producción en el ámbito de soluciones XME”, “Serious Games: Aplicaciones empresariales”, “Gamificación”, “Propiedad Intelectual: un activo esencial” o “Machine Learning aplicado a los medios digitales”, son algunas de ellas.

MENTORÍAS

Otro de los pilares fundamentales de este programa es la asignación individualizada de mentores expertos a cada proyecto. Las funciones de los mentores de proyecto estarán centradas en acompañar a los emprendedores desde el diseño de modelo de negocio a la puesta en marcha y optimización del proyecto, dando respuesta a las necesidades que surjan en el proceso de aceleración.

A su vez, los emprendedores disponen de la dedicación adicional de mentores especialistas en aquellas materias específicas de la industria que la creación de su producto requiera.

EVENTOS Y ESPACIO DE COWORKING

El programa se complementa con actividades destinadas al fomento del networking. Es el caso del Demo Day, una actividad que sirve de cierre de la edición del programa y que une sesiones de elevator pitch de los proyectos, un área demo para dar a conocer las soluciones planteadas por los proyectos, obteniendo así el feedback sobre sus productos para poder optimizar su evolución de cara al mercado, y la captación de inversores.





Además, cada participante cuenta con un espacio asignado en la sala de coworking Go2Work Málaga, ubicada en las instalaciones del Polo Nacional de Contenidos Digitales en Tabacalera, donde desarrollar los proyectos en un entorno que fomenta el trabajo en grupo y las sinergias.

Las inscripciones pueden realizarse en el siguiente enlace:
<https://www.eoi.es/es/espacios-coworking/malaga-11a-edicion-presencial/admision>

ONCE EDICIONES

Desde que arrancara la primera edición en mayo de 2016, este programa de emprendimiento del Ayuntamiento de Málaga y la EOI, cofinanciado con Fondos Europeos, ha puesto en marcha un total de 208 proyectos y ha contado con 530 participantes en sus diez convocatorias.

Más de 200 mentores especialistas y más de 20 mentores de proyectos, han impartido unas 10.200 horas de formación en 158 talleres.

Go2Work Málaga cuenta ya con premios y reconocimientos y ha estado presente en más de 20 ferias nacionales e internacionales.

