



Innovación, Digitalización y Captación de inversiones

EL POLO DE CONTENIDOS DIGITALES ACOGE EL LANZAMIENTO DE LA EDICIÓN 2024 DEL 'EUROPEAN VIDEOGAME ACCELERATOR'

Alberga los días 15 y 16 de abril el primer encuentro presencial de los 24 estudios participantes procedentes de 14 países europeos

El programa es gratuito para los participantes, dura seis meses y finalizará en agosto en la 'Gamescom' en Colonia

15/04/2024.- El Ayuntamiento de Málaga acoge, a través del Polo Nacional de Contenidos Digitales ubicado en Tabacalera, el lanzamiento de la segunda edición del 'European Videogame Accelerator' (EVA). Se trata de la primera cita presencial de los 24 estudios seleccionados, procedentes de 14 países europeos, que tendrá lugar los días 15 y 16 de abril con ponencias de expertos en el sector y sesiones de mentoría de este programa de aceleración que se extenderá los próximos 6 meses.

Es la segunda edición del programa destinado a empresas del sector del videojuego que comenzó el año pasado y que culminará en 2025. Cuenta como coordinador con la empresa alemana-francesa SpielFabrique y como coorganizador con el Polo Nacional de Contenidos Digitales de Málaga y Arctic Games de Suecia, de forma que se cubre así el máximo territorio del continente europeo (norte, centro y sur).

El importe total del programa es de 799.932 euros para tres años y cuenta con la cofinanciación del 80% del Fondo Social Europeo a través del programa CREA MEDIA; el 20% restante es aportado por los socios (SpielFabrique, Polo Nacional de Contenidos Digitales y Arctic Games).

Cabe destacar que este año EVA ha recibido 182 solicitudes, un aumento de más del 50% con respecto a 2023. De estas inscripciones se han seleccionado 24 estudios, 4 de ellos españoles: Angry Metal, Boogysoft, Kraken's Den Studios y Under the Bed Games. Este último es uno de los desarrolladores alojados en el Polo Nacional de Contenidos Digitales.

Todos los estudios se darán cita en Málaga, dentro de un evento de lanzamiento que cuenta con un programa de dos días con contenidos que incluyen talleres, mentorizaciones y sesiones de entrenamiento de pitch. Las jornadas se completan con acciones de *networking* y una zona demo en la





que participantes en el programa y público general podrán probar de manera libre los videojuegos de esta edición.

EVA es un programa de seis meses que incluye diversos talleres y una mentorización personalizada para cada proyecto. Además de la formación, también ofrece oportunidades con foros y eventos para establecer sinergias con otros desarrolladores y con posibles inversores y distribuidores.

El programa comenzó en marzo con un encuentro virtual, en el que conocieron a los que serían sus mentores. Si bien es en Málaga cuando se produce un primer encuentro presencial entre todos los participantes, donde podrán asistir a las primeras sesiones de mentoría. El programa continúa el 28 y 29 de mayo con talleres *online* sobre financiación y publicación. Además, el 25 y 26 de junio se han programado talleres virtuales sobre comunicación y marketing. El programa finaliza en Colonia, Alemania, con un programa de contenidos personalizado para los estudios en el marco de la feria *Gamescom*, uno de los eventos de referencia en el sector.

SOBRE EVA

El 'European Video Games Accelerator', EVA, tiene como objetivo mejorar la profesionalización de los estudios participantes, ayudarlos a desarrollar y financiar proyectos internacionales y apoyar su estrategia de crecimiento como empresa.

Al final del programa, los estudios habrán adquirido los conocimientos necesarios para ampliar su capacidad de negocio, así como disponer de una perspectiva europea del sector del videojuego. EVA está enfocado a los mercados internacionales y, por eso, los estudios que participan en él deben viajar de forma regular, combinando sesiones presenciales y virtuales, para maximizar las oportunidades de *networking*. En este sentido, se elige a Málaga como centro de referencia en proyectos de emprendimiento digital para albergar el inicio del programa.

La iniciativa se centra en la tutoría empresarial y de gestión en diferentes áreas de trabajo, como son la gestión y organización de proyectos/estudios, estrategias de publicación, financiación de inversiones y estrategias financieras, creación de comunidad, métodos de *pitching* y posicionamiento, *branding*, comunicación y estrategia de RRPP.

