



COMUNICADO

Innovación, Digitalización y Captación de Inversiones

El evento 'Pioneros Polo' muestra en Málaga el impacto de las tecnologías del videojuego en la formación y la industria 4.0

- El encuentro, organizado por Málaga Hoy con el apoyo del Polo Nacional de Contenidos Digitales, ha reunido a empresas emergentes y consolidadas para explorar cómo las herramientas del sector *gaming* están revolucionando entornos como la educación, la capacitación profesional o los procesos industriales
- Los asistentes han podido probar en la zona demos tecnologías relacionadas con la gamificación, los entornos inmersivos y la simulación háptica
- En 2024, el Polo Nacional de Contenidos Digitales ha apoyado a 167 proyectos empresariales y ha formado a más de 1.000 alumnos en materias digitales y tecnológicas

1/3

Málaga, 17 de junio de 2025.- El Polo Nacional de Contenidos Digitales del Ayuntamiento de Málaga ha acogido hoy la jornada 'Pioneros Polo: Tecnologías del videojuego aplicadas a la formación y la industria 4.0', un encuentro que ha reunido a empresas emergentes y consolidadas del ecosistema tecnológico para explorar cómo las herramientas propias del sector *gaming* están revolucionando entornos como la educación, la capacitación profesional o los procesos industriales. Organizado por Málaga Hoy con el apoyo del Polo Digital, el evento ha congregado a profesionales, instituciones y emprendedores interesados en las oportunidades que ofrecen tecnologías como la gamificación, la simulación interactiva o los entornos inmersivos.

La concejala delegada de Innovación, Digitalización y Captación de Inversiones del Ayuntamiento de Málaga, Alicia Izquierdo, ha inaugurado la jornada destacando el papel del Polo, que se ubica en Tabacalera, como dinamizador de tecnologías de vanguardia y su compromiso con la innovación aplicada en sectores clave para el desarrollo económico y social.

En este sentido, en 2024, el Polo Nacional de Contenidos Digitales ha apoyado a 167 proyectos empresariales. Además, se han impartido más de 6.000 horas de formación





especializada en tecnologías emergentes como la realidad extendida, el desarrollo de videojuegos o la inteligencia artificial, contribuyendo a la capacitación de más de 1.000 personas.

Con iniciativas como 'Pioneros Polo', el Polo Nacional de Contenidos Digitales reafirma su compromiso con el impulso del talento, el emprendimiento tecnológico y la conexión entre sectores estratégicos que apuestan por la transformación digital.

Casos de empresas alojadas en el ecosistema Polo

Durante la primera mesa redonda, representantes de BeByte, Made in Verse, OWO y 64 Train, empresas alojadas en el ecosistema Polo, que incluye la incubadora de Alta Tecnología en Metaverso (IAT), han compartido sus experiencias aplicando tecnologías del videojuego a la formación técnica, la ingeniería colaborativa o la simulación sensorial avanzada.

Así, BeByte ha presentado sus entornos educativos gamificados, que integran programación, robótica y RV para mejorar la motivación y el aprendizaje activo en el aula. Made in Verse ha mostrado cómo sus gemelos digitales y espacios virtuales colaborativos, desarrollados con tecnologías XR, están optimizando procesos de diseño e ingeniería en empresas.

Por su parte, OWO ha dado a conocer su línea OWO Defense, una innovadora aplicación de su camiseta háptica para el entrenamiento de fuerzas de seguridad, permitiendo simular impactos y sensaciones físicas en tiempo real durante ejercicios de preparación táctica. Además, 64 Train ha explicado cómo la gamificación puede transformar la formación profesional, haciendo más atractiva y efectiva la adquisición de habilidades técnicas.

2/3

Distintas fases de emprendimiento

La segunda mesa de la jornada ha presentado casos reales de emprendimiento en distintas fases, con la participación de XR Neurosalud, Digital Pulse y el proyecto Murciélagos Málaga, centrado en la divulgación ambiental mediante experiencias XR.

Así, XR Neurosalud ha mostrado su plataforma de rehabilitación del lenguaje basada en videojuegos terapéuticos en realidad virtual y dispositivos móviles, que permite a logopedas diseñar terapias personalizadas y hacer seguimiento del progreso del paciente. Digital Pulse ha expuesto sus propuestas inmersivas que integran sensores de movimiento, visuales interactivos y realidad mixta para transformar el espacio físico en experiencias sensoriales personalizadas. Por su parte, Murciélagos Málaga ha recreado una cueva virtual con realidad virtual y contenidos interactivos para concienciar sobre el papel de los murciélagos en los ecosistemas, combinando divulgación científica y tecnología inmersiva.



El evento ha incluido además una zona demo donde los asistentes han podido experimentar de primera mano algunas de las soluciones tecnológicas desarrolladas en el ecosistema del Polo, desde camisetas hápticas hasta entornos de aprendizaje inmersivos. La jornada ha concluido con un encuentro de *networking* que ha servido como punto de encuentro para la comunidad innovadora malagueña y nacional.