



## COMUNICADO

Innovación, Digitalización y Captación de Inversiones

[www.malaga.eu](http://www.malaga.eu)

### **Málaga acoge el lanzamiento de la cuarta edición del *European Videogame Accelerator (EVA)* con 28 estudios de 15 países**

- El programa europeo de aceleración impulsado por SpielFabrique cuenta con la colaboración del Ayuntamiento de Málaga, a través del Polo Nacional de Contenidos Digitales
- EVA 2026 reúne en las instalaciones de Tabacalera a desarrolladores de toda Europa y cuenta con la participación de dos estudios malagueños incubados en el Polo

**Málaga, 20 de mayo de 2026.-** El Polo Nacional de Contenidos Digitales, ubicado en Tabacalera, acoge del 18 al 20 de mayo el arranque oficial de la cuarta edición del *European Videogame Accelerator (EVA)*, uno de los programas de aceleración de estudios independientes de videojuegos más relevantes del ecosistema europeo. El encuentro, impulsado por la organización internacional SpielFabrique en colaboración con el Ayuntamiento de Málaga, a través del Polo, reúne en la ciudad a un total de 28 estudios procedentes de 15 países.

1/2

Entre los estudios seleccionados en esta edición destacan dos equipos malagueños incubados en el Polo Nacional de Contenidos Digitales: El Escondite y Feeel, que participan junto a desarrolladores de Alemania, Dinamarca, Francia, Reino Unido, Serbia, Suiza, Eslovenia, Italia, Croacia, República Checa, Canadá, Senegal, Luxemburgo y Rumanía.

El Polo Nacional de Contenidos Digitales mantiene una estrecha colaboración con el programa EVA desde su puesta en marcha hace cuatro años, contribuyendo al impulso y aceleración de más de 90 proyectos europeos vinculados al sector del videojuego independiente y creativo.

El programa 'European Videogame Accelerator' tiene como objetivo fortalecer el crecimiento empresarial de estudios independientes mediante formación especializada, mentorías internacionales, sesiones de *networking*, acompañamiento estratégico y acceso a financiación y *publishing*. A lo largo del año, los estudios participantes reciben asesoramiento en áreas como producción, marketing, organización empresarial,



liderazgo, financiación, posicionamiento de mercado o comunicación.

La programación arrancó el 18 de mayo con una jornada de bienvenida y *networking* celebrada en el Polo, donde los estudios participantes pueden mostrar sus videojuegos y establecer primeros contactos con mentores y expertos internacionales.

### Programa de actividades

Durante los días 19 y 20 de mayo se han desarrollado diferentes *workshops*, mentorías y encuentros profesionales centrados en liderazgo empresarial, financiación, marketing, *publishing*, propiedad intelectual y posicionamiento estratégico dentro de la industria del videojuego. Entre los expertos y mentores participantes figuran profesionales vinculados a compañías y entidades como Kickstarter, Fireshine Games, Women in Games, CMS o European Game Showcase.

Además de las actividades presenciales celebradas en Málaga, EVA 2026 continuará desarrollándose durante los próximos meses mediante un completo calendario internacional de *webinars*, sesiones de *pitching*, mentorías y encuentros profesionales vinculados a eventos de referencia como Gamescom, Nordic Game, Paris Games Week o Games Ground Berlin.

La iniciativa está organizada por SpielFabrique y cuenta con la colaboración del Polo Nacional de Contenidos Digitales, Kickstarter y OFAJ/DFJW como *partners* del programa.

2/2