



COMUNICADO

www.malaga.eu

Innovación, Digitalización y Captación de Inversiones

Leadinggirls 2026 avanza una programación de más de 90 actividades para impulsar las vocaciones STEAM

- El encuentro, impulsado por el Ayuntamiento de Málaga a través del Polo Nacional de Contenidos Digitales, se celebrará del 17 al 20 de noviembre con la participación de más de 1.500 estudiantes de secundaria, bachillerato y FP
- El programa reúne talleres, *escape rooms*, *masterclasses* y espacios interactivos de acceso gratuito en torno a la inteligencia artificial, los videojuegos, la robótica, la ciberseguridad, la creatividad y el emprendimiento, entre otras disciplinas STEAM
- Los centros educativos interesados en participar pueden inscribirse a partir del 23 de septiembre en www.leadinggirls.com

1/3

Málaga, 17 de septiembre de 2026.- Leadinggirls 2026 ha confirmado un avance de su programa de actividades de cara a la nueva edición del evento, que se celebrará del 17 al 20 de noviembre en el Polo Nacional de Contenidos Digitales, ubicado en Tabacalera. El encuentro está impulsado por el Ayuntamiento de Málaga a través del Polo y cuenta con Fundación Unicaja como principal patrocinador.

El avance recoge una programación con casi un centenar de actividades de carácter gratuito, distribuidas entre el *Main Stage*, el *Steam Hub* del Patio IAT, varias aulas temáticas, la zona de proyección y distintos espacios expositivos. La agenda incluye talleres, charlas, *escape rooms* y experiencias inmersivas que se repetirán en varios pases a lo largo de las cuatro jornadas, pensadas para la asistencia presencial de más de 1.500 jóvenes de secundaria, bachillerato y FP de toda la provincia de Málaga. Los centros educativos interesados en participar podrán inscribirse a partir del 23 de septiembre a través de www.leadinggirls.com, desde donde pueden descargarse ya el avance completo de programa.

Uno de los espacios destacados de esta edición es el *Main Stage*, que acogerá encuentros abiertos al público joven, como el coloquio ¿Cómo es emprender con 18 años?, centrado en los retos de quienes deciden emprender nada más terminar el instituto, o la sesión "Creo, luego pienso", organizada junto a Fundación ONCE dentro de

su programa Talento Digital.

Además, entre las propuestas dedicadas a la inteligencia artificial destacan el taller “Deja de usar la IA y empieza a dirigirla”, de la mano de Blinders, centrado en agentes y skills; la masterclass de Javier Jurado sobre motion capture sin sensores en Unreal Engine 5.8; y talleres sobre el papel de la IA en los videojuegos y en la protección frente a fraudes digitales, con la participación de Fundación Hiberus y del Campus 42 Málaga de Fundación Telefónica, que llevará una experiencia inmersiva de ciberseguridad para público no programador. En el apartado tecnológico, Xiaomi sorteará cinco dispositivos móviles y tres tablets entre todos los centros educativos que participen en el evento.

El desarrollo de videojuegos y la creación audiovisual tendrán un peso destacado, con una demostración práctica de creación de videojuegos con Unity a cargo del Máster FP Videojuegos Alan Turing, talleres de narrativa interactiva junto a Novelingo y sesiones de animación 2D con EVAD. La Sala de Proyección acogerá además la proyección del cortometraje en 3D “Homework”, del estudio malagueño Naolito, preseleccionado a los Premios Goya 2025 como Mejor Corto de Animación.

Leadingirls 2026 reserva además espacios dedicados al fomento del emprendimiento joven a través de propuestas como el hackathon *Impact Makers*, de Rinova, o los talleres de *TeamLabs*, Málaga Tech y She Wins!, orientados a fortalecer la confianza, el liderazgo y las habilidades para transformar ideas en proyectos reales.

2/3

Las dinámicas gamificadas tendrán también un papel central, con la construcción y programación de peonzas inteligentes con LEGO educativo de la mano de Habilitas; los *escape rooms* BUG y Código Violeta XR, este último organizado por Fundación Esplai para reflexionar sobre los sesgos en la inteligencia artificial; el circuito inmersivo de robótica espacial de BEBYTE; y el espacio “Ellas son Ciencia: historias que inspiran”, de ECUSA, en la Zona Cómic.

El programa se completa con talleres sobre comunicación y contenidos digitales, como el que ofrece TuManager sobre qué hay detrás de las redes sociales, o el taller práctico de *Sports & Lifestyle Magazine* sobre cómo una idea se convierte en una revista internacional; junto a espacios de reflexión sobre alimentación sostenible con TROPS.

Una nueva edición que aspira a superar sus propios registros

La edición de 2025 de Leadingirls reunió a más de 1.500 asistentes presenciales, en torno a 80 talleres, actividades y ponencias STEAM, con la participación de 43 centros educativos y el respaldo de más de 40 entidades, empresas e instituciones. Con este avance de programa, la edición de 2026 refuerza su apuesta por el aprendizaje experiencial y el contacto directo del alumnado con el ecosistema tecnológico y creativo de Málaga.

Leadingirls es una iniciativa del Ayuntamiento de Málaga a través del Polo Nacional de



Contenidos Digitales. Fundación Unicaja es Strategic Partner de esta edición, mientras que ABB y la Universidad de Málaga actúan como Network Partner. Fuente Liviana es Entidad Colaboradora de esta edición. Por su parte, el Máster de Creación de Videojuegos de la Universidad de Málaga y Xiaomi son aliados de Leadingirls 2026.

