

COMUNICADO

Innovación, Digitalización y Captación de Inversiones

www.malaga.eu

El Polo Nacional de Contenidos Digitales acoge la segunda edición de 'Pioneros Polo' dedicada a las tecnologías aplicadas a las industrias creativas

- En este encuentro se ha puesto el foco en tecnologías como la inteligencia artificial, los motores gráficos como Unreal Engine y la captura de movimiento (*motion capture*)
- La jornada, organizada por Málaga Hoy con el apoyo del Polo Nacional de Contenidos Digitales, ha contado con la participación de las empresas Novelingo, Koniec Films, Estudio Brillo Creativo y Naolito

Málaga, 16 de octubre de 2026.- El Polo Nacional de Contenidos Digitales del Ayuntamiento de Málaga ha acogido hoy la segunda edición de 'Pioneros Polo', un encuentro que ha estado dedicado a las tecnologías aplicadas a las industrias creativas a través de las empresas que desarrollan su actividad en este espacio municipal. El evento, organizado por Málaga Hoy con el apoyo del Polo Digital, lleva por título 'Tecnologías que impulsan a las Industrias Creativas' y ha contado con la participación de las empresas Novelingo, Koniec Films, Estudio Brillo Creativo y Naolito.

1/2

El programa se ha centrado en el uso de tecnologías digitales en los procesos creativos y empresariales de las industrias creativas y culturales, con atención a la producción audiovisual y al *media & entertainment*. Entre ellas se incluyen la inteligencia artificial, los motores gráficos como Unreal Engine, la captura de movimiento (*motion capture*) y el renderizado en la nube (*cloud rendering*).

La concejala delegada de Innovación, Digitalización y Captación de Inversiones del Ayuntamiento de Málaga, Alicia Izquierdo, ha participado en la apertura de esta segunda edición de 'Pioneros Polo' donde se informa de los servicios que ofrece el Polo Nacional de Contenidos Digitales, que se ubica en Tabacalera, como espacio de innovación, experimentación y apoyo a empresas que están incorporando nuevas tecnologías a sus procesos, productos y modelos de negocio.

Entre los objetivos de la jornada se encuentran la puesta en valor de las tecnologías que se desarrollan en el Polo Nacional de Contenidos Digitales, divulgarlas entre la ciudadanía

y facilitar un espacio de *networking* para la industria digital.

Programa de la segunda edición de 'Pioneros Polo'

La jornada ha comenzado con un *networking* como punto de encuentro para la comunidad innovadora malagueña y ha continuado con una entrevista de apertura para continuar con la mesa redonda 'Empresas que se reinventan con la tecnología: nuevas formas de crear y contar historias' moderada por Irene Martín y en la que han participado Araceli Ruiz, de Palabras de Caramelo; Daniel Cañete, CEO de Novelingo; Salvador Simó y Reyes Revilla, de Koniec Films; Javier Jurado, instructor de Unreal Engine; e Iñaki San Juan, CEO de Estudio Brillo Creativo. El debate ha abordado cómo se aplican estas tecnologías en ámbitos como los videojuegos educativos, la animación y la producción de contenidos a partir de los casos aplicados de estas empresas.

También se ha presentado el proyecto europeo V-NODES, que reúne a cinco ecosistemas de innovación para crear una infraestructura de *testbeds* de Mundos Virtuales de Europa interoperable. Los cuatro ámbitos temáticos son entretenimiento inmersivo (Bélgica), educación (Países Bajos), patrimonio cultural (España) y sanidad clínica (Suecia), complementados por un nodo de validación técnica en Polonia. El proyecto prevé más de 120 experimentos con más de 15.000 usuarios finales y cuenta con el sello STEP Seal, concedido tras su evaluación por un panel internacional de expertos independientes.

2/2

Por su parte, Nacho Arjona, director creativo de Naolito, y Cristina García, responsable de comunicación de la empresa, han impartido la *masterclass* 'De la creatividad a la productividad: herramientas para la creación audiovisual'.

La jornada ha finalizado con una zona de demostración en el hall del Polo Nacional de Contenidos Digitales, donde se han podido ver proyectos y herramientas de empresas vinculadas al Polo que incorporan inteligencia artificial, motores gráficos, captura de movimiento y renderizado en la nube a la producción audiovisual, el *media & entertainment*, los videojuegos y la animación.