

## DOSSIER DE PRENSA MADRID IN GAME

# I – MADRID IN GAME: A LA CABEZA EN EL SECTOR DEL VIDEOJUEGO Y LA GAMIFICACIÓN

Madrid in Game surge para **potenciar la fuerza innovadora de la ciudad**, la capacidad creadora de sus ciudadanos y profesionales, el talento más disruptivo y visionario **en una industria tan potente como la de los videojuegos**, que tuvo una facturación récord de 2.339 millones de euros en 2023, un 16% más que en 2022.

La iniciativa nació del mutuo acuerdo de todos los representantes políticos del Ayuntamiento tras los **Acuerdos de la Villa**, una serie de pactos que se alcanzaron en 2020 con el **objetivo de potenciar ciertas áreas estratégicas de la ciudad**. Una de las apuestas más destacadas fue la de **reforzar la posición de Madrid en la industria del videojuego**, por lo que se decidió poner en marcha **dos ejes de actuación** para lograr el objetivo de convertir a Madrid en capital para el sector del gaming: **el Clúster del videojuego de Madrid**, una asociación público-privada de más de 70 empresas de diversas especialidades con interés en potenciar el sector del videojuego, **y Madrid in Game**, que depende del área de Innovación y Emprendimiento del Ayuntamiento de Madrid.

Madrid in Game es el reflejo de un proyecto de ciudad que pretende estar a la cabeza en la industria del videojuego. La capital toma fuerza y entra de lleno en este sector con un proyecto transformador **que pone el foco en las empresas y en la sociedad con el propósito de ser motor de cambio sociocultural y económico a través de la gamificación, tanto en España como a nivel internacional**, potenciando la capacidad innovadora de las empresas y el talento local, con un espacio de convivencia y generación de industria, empleo y talento, junto con empresas privadas que apuestan por la industria del videojuego y están alineadas con los objetivos de la iniciativa.

### Objetivos de Madrid in Game

- Posicionar Madrid como una capital internacional del sector del videojuego
- Impulsar la industria generando empleo de calidad para retener el talento
- Potenciar la creación de empresas basadas en este sector captando recursos y financiación.
- Atracción de firmas internacionales que quieran instalar su sede en Madrid.
- Generar impacto en diferentes territorios a través de la gamificación.

El Ayuntamiento de Madrid está desarrollando e impulsando por dos grandes pilares estratégicos: el Clúster y el Campus del Videojuego de Madrid, ubicado en Casa de Campo.

## II. CLÚSTER DEL VIDEOJUEGO DE MADRID: UN ECOSISTEMA PARA IMPULSAR EL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN MADRID

### ¿Qué es el Clúster del videojuego de Madrid?

El Clúster de industrias creativas y videojuegos de Madrid es una **asociación sin ánimo de lucro** que nació en septiembre de 2021 **promovida por el Ayuntamiento de Madrid** y que conecta en la actualidad a **más de 70 empresas, de diversas áreas**: desarrollo de videojuegos, eSports, telecomunicaciones, tecnología, *marketing*, eventos, centros de formación de educación superior, universidades o instituciones públicas.

Se constituyó con el fin de reforzar el sector de los videojuegos en el área de Madrid. Nació con cuatro objetivos: contribuir a posicionar a la ciudad de Madrid como plataforma impulsora de las industrias creativas y videojuegos, en España y a nivel internacional, alineando y consolidando la colaboración entre empresas, instituciones, universidades y asociaciones que trabajan en el sector, en aquellos ámbitos en que esta colaboración pueda generar beneficios para los participantes y para el conjunto de la sociedad; aumentar la capacidad de innovación de las empresas del sector en Madrid; alinear la docencia y la industria para ofrecer puestos de trabajo de calidad a recién graduados para retener el talento e impulsar la empleabilidad y el emprendimiento; por último, hacer de Madrid una sede de eSports para albergar las más relevantes ligas y competiciones.

Además de empresas privadas, el clúster ha sumado socios en entidades públicas comprometidas con la industria del videojuego como los ayuntamientos de **Valladolid, Móstoles, Burgos, Málaga y Valencia**, ciudades que han establecido sinergias con Madrid.

## III –CAMPUS DEL VIDEOJUEGO DE MADRID: INDUSTRIA, EMPLEO Y TALENTO

El Campus del Videojuego de Madrid, ubicado en Casa de Campo, se inauguró en diciembre de 2022 y se conforma como un **espacio físico-virtual de 3.000 m<sup>2</sup> dividido en tres pabellones** que albergan diferentes iniciativas centradas en la **creación y desarrollo de nuevas ideas en el ámbito de los videojuegos y la gamificación**. Para su creación se han destinado 25 millones de euros para convertirlo en el campus dedicado al videojuego más grande de Europa.

### PABELLONES QUE COMPONEN EL CAMPUS DEL VIDEOJUEGO DE MADRID

El **Development Center**, el edificio que alberga la aceleradora de empresas **Start IN Up Program**, el Programa de emprendimiento de Madrid in Game. Este pabellón cuenta en su interior con un espacio de trabajo para *startups* y recursos tecnológicos para el desarrollo de sus iniciativas. Además, pone a disposición de los emprendedores tres laboratorios **con hardware puntero en sonido, vídeo y realidad virtual y aumentada**.

El **Esports Center**, un **espacio de vanguardia concebido para que la ciudadanía entrene en los principales juegos de competición**, conecte con otros jugadores y se acerque a la cultura de los eSports. Es sede de las **Esports Series Madrid**, las pioneras competiciones

municipales de eSports. Las **instalaciones del Esports Center cuentan con equipos habilitados para** ofrecer un entorno óptimo en el que desarrollar sus habilidades y alcanzar su máximo potencial a nivel competitivo en consolas, PC y tablets.

El **Experience Center**, alberga eventos dedicados a la industria del videojuego en general y Madrid in Game y Clúster del Videojuego en particular. Se trata de un espacio habilitado para el networking que sirve, además, de sede para El Tardeo de Madrid in Game y otros eventos **destinados a impulsar la industria del videojuego** a todos los niveles.

## **IV - MADRID IN GAME POR EL MUNDO: LA INTERNACIONALIZACIÓN POR BANDERA**

En su máxima por convertir a la ciudad en una capital para la industria del videojuego, el Ayuntamiento de Madrid ha puesto en la internacionalización de la ciudad como uno de los principales motores de la iniciativa. Por ello, Madrid in Game acude a las **ferias y encuentros del sector más importantes a nivel nacional e internacional**, además de desplegar un **ambicioso plan de promoción exterior con la atracción de inversión y talento como foco** y posicionar la ciudad y el Clúster del videojuego de Madrid como **referentes en el sector del videojuego y de la gamificación en el escenario global**.

### **Ferias nacionales**

En España, Madrid in Game ha estado presente en eventos como **Gamergy** y **South Summit** en Madrid, **Bilbao International Games Conference (BIG)**, **OWN Valencia** (antigua DreamHack), o el **Mobile World Congress** en Barcelona.

### **Ferias internacionales**

A nivel internacional, la iniciativa ha viajado a las ferias internacionales más relevantes del sector como la **Game Developers Conference de San Francisco**, la **Gamescom de Colonia**, el **Tokyo Game Show**, la **Reboot Developers Conference** de Croacia, la **Nordic Games Conference de Malmo**, Suecia, la **eMerge Américas** de Miami, EE. UU o la **Web Summit y Devgamm** de Lisboa, Portugal.

### **Otros mercados de interés**

Asimismo, también se visitaron mercados de interés como **Londres** y **Buenos Aires** en los que se agendaron encuentros de valor con compañías, desarrolladores y asociaciones destacadas del sector del gaming y se contactó con entidades públicas y privadas, así como con fondos de inversión y venture capitals.

También se ha visitado Nueva York. Madrid in Game participó en septiembre de 2024 en la Cumbre de Impacto Iberoamericano durante la Asamblea General de la ONU para discutir cómo la tecnología y la gamificación pueden generar empleo de calidad y para conectar los ecosistemas de Latinoamérica y España, impulsando la internacionalización de empresas locales en Europa.

## V – ACCIONES DE MADRID IN GAME

Madrid in Game centra su apuesta por un **gaming que vaya más allá del entretenimiento y se convierta en una herramienta de transformación social, captación de aptitud y generación de puestos de trabajo de calidad**. Es por ello por lo que desarrolla una serie de actividades y eventos con el objetivo de avanzar en la consecución de sus metas.

- +115 eventos realizados

### Start IN Up Program, el programa de emprendimiento de Madrid in Game

El Start IN Up Program, el programa de emprendimiento de Madrid in Game, es el **programa de aceleración dedicado al videojuego y sus tecnologías aplicadas más ambicioso del mundo**. Nació con la misión de **atraer, impulsar, retener y potenciar el talento local y nacional, así como generar empleos directos y de calidad**.

El programa de emprendimiento de Madrid in Game cuenta con **dos convocatorias al año, una en marzo y otra en septiembre**, estando las inscripciones siempre abiertas para enviar las candidaturas.

Actualmente acoge a 58 startups, una cifra inédita en cualquier otra aceleradora del sector. Del total, el 45% de las mismas son estudios de desarrollos de videojuego y un 10% dedicadas a los eSports. El 45% restante se dedican a diferentes tecnologías aplicadas al videojuego como IA, realidad virtual y aumentada, marketing, educación, salud, finanzas o Web3. El 80% de las empresas aceleradas son de Madrid.

- 5,4 millones levantados
- 170 empleos creados
- + 90 empresas incubadas desde 2023
- + 70 mentores de referencia
- 200 empresas en tres años

Esta iniciativa de Madrid in Game está dirigida a **startups**, desde las fases más primitivas de su fundación a empresas que **pretenden alcanzar las más altas cotas en la industria**. Cada una de las convocatorias dura **6 meses** en la que los seleccionados cuentan con:

- Asesoramiento y mentorías con perfiles top y multidisciplinares del sector
- Ayuda en la búsqueda de financiación
- Presencia en eventos nacionales e internacionales
- Espacio físico de trabajo en el Development Center
- Laboratorios con tecnología punta en sonido, vídeo y realidad virtual y aumentada

El programa de emprendimiento se adapta a los diferentes proyectos en función de la etapa madurativa en la que se encuentren, dividiéndose en tres fases:

- **Preincubación**, para aquellos que estén trabajando en una idea, diseño conceptual, o prototipo;
- **Incubación**, destinada a las empresas que ya tienen un prototipo y quieren salir al mercado;

- **Aceleración**, para proyectos lanzados que busquen consolidar su modelo de negocio.
- Eventos adyacentes al Start IN UP Program:
- Investor and Demo Day
- Mentor Magic
- Jornada de Instrumentos Financieros

### Esports Series Madrid, las ligas municipales de eSports

Tras más de 40 años celebrando ligas municipales de deportes, el Ayuntamiento de Madrid inició la organización de ligas municipales de eSports a través de Madrid in Game. Bajo el sello de las Esports Series Madrid, se busca impulsar la práctica de los eSports en la ciudad, elevando el talento amateur hasta cotas profesionales y potenciar valores como el trabajo en equipo, la creación de estrategias en tiempo real y la competitividad responsable.

Estas competiciones nacen en marzo de 2023 con el objetivo de acercar los eSports a la ciudad de Madrid y crear una comunidad para disfrutar de los valores deportivos de la competición y profesionalizarse en ellos, conociendo a otros gamers en un ambiente de competitividad amateur sana, divertida y segura. Las jornadas presenciales y los eventos que acogen las grandes finales se disputan en el Campus del Videojuego.

- Se trata de una iniciativa pionera: nunca un ente público organizó ligas municipales de deportes electrónicos para sus ciudadanos.
- Gratuita y abierta a toda la ciudadanía.
- +24.000 participantes
- Formato online y presencial de **League of Legends, Valorant, Clash Royale, Pokémon y Fortnite.**

### Equipo de Madrid in Game

El equipo de Madrid in Game comenzó su construcción en abril de 2024, con un proceso de selección abierto a la ciudadanía para formar parte del equipo. Una vez seleccionados los candidatos se efectuaron pruebas para dar con los jugadores que compondrían la escuadra: ocho gamers voluntarios comprometidos con el proyecto de ciudad Madrid in Game a los que se les aplica una metodología de entrenamiento profesional para elevar al equipo amateur a las más altas cotas de competición local.

El entrenador del equipo es Carlos Gutiérrez "Agumon", de dilatada experiencia en la competición de League of Legends nacional. Los ocho seleccionados, uno por cada posición en un equipo tradicional de LoL y tres suplentes, forman parte de un proyecto que los lleva a entrenar semanalmente en el Esports Center del Campus del Videojuego y a competir en la Esports Series Madrid y en los distintos campeonatos que se realicen tanto en la ciudad como a nivel nacional.

El equipo está conformado por "Tøts" Torres, Max Albert Vintila, Alen Patiño, David "Radar" Aragonés y Simón "Lord Zás" Pecker, que juegan de top, jungla, mid, bot y support, nombres de las posiciones estratégicas en las que se compiten en el juego de Riot Games. Paula Monreal "Paulamonca", Carlos González y Erik Bataller "Golondrino" pasaron las

pruebas para ser parte del equipo, pero su destreza al teclado y ratón de League of Legends determinará su titularidad en la escuadra.

Además de ser parada oficial del Circuito Tormenta de Riot Games, el Campus del Videojuego ha sido sede de numerosos torneos y eventos de gran calado en la comunidad gamer como:

- Thunderdome 4 de Smash Bros Ultimate
- Pokemon Video Games Championships Midseason Showdown

El Experience Center también ha acogido *watch parties* tanto para ver el Mid-Season Invitational como los Worlds (Campeonato Mundial) de League of Legends

### 'El Tardeo de Madrid in Game' y 'El Tardeo On Tour'

Con sede en el Experience Center, **'El Tardeo de Madrid in Game'** surge como un evento para profesionales del videojuego de charla y networking que, los últimos miércoles de cada mes, se ha convertido en una cita de referencia para el sector municipal.

Cada edición tiene una temática central y cuenta con la **charla** de diferentes **conferenciantes de referencia del sector**, generando, así, una oportunidad única para crear conexiones y comunidad. Además, cuenta con una parte de **networking** para que, tanto empresas como los profesionales del gaming creen **sinergias** y compartan **impresiones**. El Tardeo de Madrid in Game' se ha erigido como un lugar en el que los profesionales del sector se reúnen para seguir **construyendo la próxima capital del sector del gaming y la gamificación: Madrid**.

A lo largo de sus más de veinte ediciones, El Tardeo de Madrid in Game, ha contado con la presencia de grandes personalidades y compañías de la industria del videojuego y los eSports:

- Electronic Arts, Riot Games, Epic Games, Dinamic Software, Movistar KOI, GiantX, Crema Games, Etermax
- José Luis Márquez, Mixwell, los actores de doblaje Claudio Serrano y Mario García o **Jordan Mechner**, creador de Prince of Persia.
- +2000 asistentes

Desde el año 2024, y celebrando las conexiones creadas por el Clúster del videojuego de Madrid con sus distintos socios, El Tardeo de Madrid in Game sale en formato On Tour para celebrar sus charlas y networking en algunas de las sedes de los asociados al clúster:

- El Tardeo On Tour Valencia
- El Tardeo On Tour Burgos
- El Tardeo On Tour Voxel School

### Cazacracks

Madrid oferta en sus universidades **más de 40 grados y másteres dedicados a la industria del videojuego**. Por ello, la capital es uno de los lugares que más **talento gaming** crea en

todo el planeta. Para mostrar la amplia oferta formativa de Madrid, a jóvenes entre 14 y 17 años, Madrid in Game creó Cazacracks, una acción de **impacto** que cuenta con dos fases:

### **FASE 1**

La primera fase consiste en la visita de los Cazacracks a **alumnos de 4º de ESO y Bachillerato** en sus centros, realizando **una performance en la que destacan las distintas especializaciones que existen dentro del sector del videojuego y que pueden estudiar en Madrid** para entrar, profesionalmente, a la industria del gaming.

### **FASE 2**

La segunda fase se centra en reunir a todas las universidades en un evento en el que poder **reunir a toda la oferta educativa de grados y másteres especializados** que existe en la ciudad. Allí, **futuros estudiantes y padres** pueden conocer las distintas universidades y centros de formación que ofertan estudios superiores en Madrid.

Más de **80 centros educativos** en la Comunidad de Madrid

Impactado en **más de 8.000 participantes** entre padres, tutores y alumnos.

### **“Madrid in Game Hackjams”, las gamejam de Madrid in Game**

Madrid in Game organiza e impulsa de forma recurrente **maratones de 48 horas de desarrollo de videojuegos, gamejams**. Esta iniciativa tiene como objetivo **potenciar el talento de Madrid, establecer un punto de networking y sinergias con diferentes desarrolladores dentro del ecosistema gaming impulsando la creatividad, el trabajo en equipo y la innovación**.

Reúne a perfiles tanto en la etapa formativa como en la profesional, con la capacidad y aptitud de empresas, emprendedores y profesionales locales para impactar en diferentes territorios en los que la industria del desarrollo del videojuego y la programación aspiran a tener un papel transformador en la sociedad. El desafío de estos maratones está en la descontextualización del *gaming* hacia territorios que no son los habituales, como la moda, la accesibilidad, diseño urbanístico o las telecomunicaciones.

En cada edición de Hackjams, Madrid in Game pone a disposición de los participantes y la comunidad gamer toda la **tecnología, espacios y herramientas del Campus del Videojuego**, donde pernoctan, para trabajar durante 48 horas y **crear en equipos mixtos videojuegos bajo un mismo leitmotiv que es comunicado en el mismo día del evento**. Un jurado experto valora los mejores trabajos realizados durante el evento.

- **Seis ediciones**
- Reuniendo a más de 400 participantes y
- desarrollando más de 70 videojuegos totalmente jugables.
- Los videojuegos resultantes están disponibles de **forma abierta y gratuita** en itch.io.

Las temáticas fueron:

- “Madrid in Game Hackjams” -Tetris: <https://itch.io/jam/madrid-in-game-hack-jams-oct-2023/entries>
- “Madrid in Game Hackjams” – El Madrid del Futuro: <https://itch.io/jam/madrid-in-game-hack-jams-2023/entries>
- “Madrid in Game Hackjams” – Fashion Week: <https://itch.io/jam/madrid-in-game-hack-jams-23/entries>
- “Madrid in Game Hackjams” – Formula 1: <https://itch.io/jam/hack-jam-abril-24-madrid-in-game/entries>
- “Madrid in Game Hackjams” - Deporte, accesibilidad y telecomunicaciones, junto con 42 Madrid: <https://itch.io/jam/game-jam-junio-2024-mig-42/entries>
- “Madrid in Game Hackjams” – Diseño urbanístico: <https://itch.io/jam/hack-jam-6>

### ‘Esports + Sports’

Este revolucionario concepto combina baloncesto tradicional y virtual en un **torneo *phygital* 3x3** donde los competidores deben mostrar su destreza **tanto en la cancha física como en la virtual** para llevarse la victoria. Los resultados en la pista se **sumaban a las puntuaciones en el encuentro disputado en la consola** para avanzar en el torneo. Los equipos, mixtos y divididos en categorías por edad, estaban formados por 4 jugadores.

Esta iniciativa abierta a todos los públicos y edades nació para **fomentar el desarrollo de habilidades motrices y tecnológicas**, promocionar la actividad física, la **cultura de los eSports**, potenciar valores como el trabajo en equipo, la creación de estrategias en tiempo a real y la deportividad. El evento contó con **una fase clasificatoria previa en distintos polideportivos** de la capital y culminó en una gran final en la Plaza de Colón.

+1.200 participantes

### Madrid entra en juego, el podcast de Madrid in Game

El podcast oficial de Madrid in Game. Un programa en el que se entrevista a invitados de referencia del sector del videojuego nacional e internacional apoyados en distintas temáticas e intereses de la industria del gaming, desde el desarrollo y los eSports a tecnologías aplicadas.

Su grabación se efectúa con recursos del Campus del Videojuego, siendo el Experience Center la sede del programa desde la segunda temporada. Madrid entra en juego comenzó su emisión en 2023 y consta de 24 capítulos. Su tercera temporada comenzará a principios de 2025. Se emite en Spotify, YouTube e Ivoox.