



MADRID IN GAME

DOSSIER DE PRENSA



Índice

I –MADRID IN GAME: A LA CABEZA EN EL SECTOR DEL VIDEOJUEGO Y LA GAMIFICACIÓN.....	3
Objetivos de Madrid in Game	3
II. CLÚSTER DEL VIDEOJUEGO DE MADRID: UN ECOSISTEMA PARA IMPULSAR EL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN MADRID	4
¿Qué es el Clúster del videojuego de Madrid?.....	4
III. CAMPUS DEL VIDEOJUEGO DE MADRID: INDUSTRIA, EMPLEO Y TALENTO	4
PABELLONES QUE COMPONEN EL CAMPUS DEL VIDEOJUEGO DE MADRID	4
Development Center	4
Esports Center	5
Experience Center	5
Discovery Center.....	5
IV –MADRID IN GAME POR EL MUNDO: LA INTERNACIONALIZACIÓN POR BANDERA	5
Ferias internacionales	6
Ferias nacionales.....	6
Otros mercados de interés.....	6
Buenos Aires in Game: conectando el talento hispanoamericano del videojuego	6
V – ACCIONES DE MADRID IN GAME	7
Start IN Up Program, el programa de emprendimiento de Madrid in Game	7
Eventos adyacentes al Start IN UP Program.....	8
Start IN Up Community: los alumni del programa de emprendimiento.....	8
Madrid in Game Hackjams, las gamejam de Madrid in Game.....	9
El Tardeo de Madrid in Game y El Tardeo On Tour.....	10
Cazacracks.....	10
Esports Series Madrid, las ligas municipales de eSports	11
OPEN de Madrid in Game.....	11
Equipo de eSports de Madrid in Game.....	11
Otros eventos de interés en eSports con la participación de Madrid in Game	12
Esports + Sports	12
Madrid entra en juego, el podcast de Madrid in Game.....	13

*Información vigente a enero de 2026

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

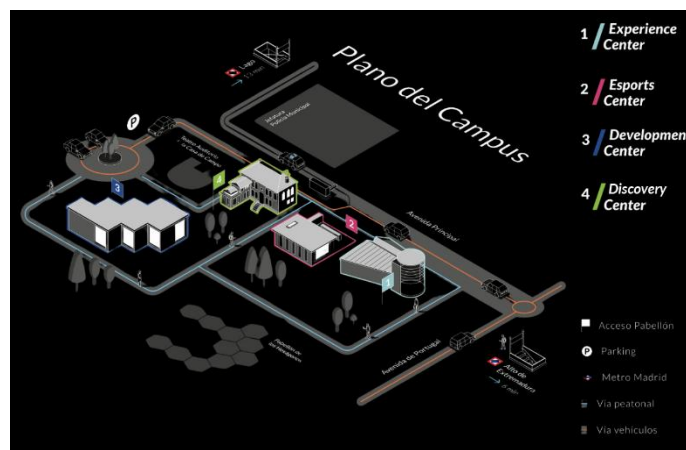
Madrid in Game surge para **potenciar la fuerza innovadora de la ciudad**, la capacidad creadora de sus ciudadanos y profesionales, el talento más disruptivo y visionario **en una industria tan potente como la de los videojuegos**, que tuvo una facturación de más de 185 mil millones de dólares a nivel global en 2024 (2.408 millones de euros en España, cifra récord), un 2,1% más que en 2023.

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.



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:

- Posicionar a la ciudad de Madrid como plataforma impulsora de las industrias creativas y videojuegos alineando y consolidando la colaboración entre empresas, instituciones, universidades y asociaciones.
- Reforzar el potencial innovador 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.
- 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 en establecer sinergias con Madrid y la industria del videojuego como los ayuntamientos de **Valladolid, Móstoles, Burgos, Málaga y Valencia** o el **argentino Gobierno Autónomo de la Ciudad de Buenos Aires**.

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 **4.500 m²** dividido en cuatro pabellones que albergan diferentes iniciativas centradas en la creación y desarrollo de nuevas ideas en el ámbito del *gaming* 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

Development Center

El **Development Center** es el edificio que alberga la aceleradora de empresas **Start IN Up Program**, el programa de emprendimiento de Madrid in Game. El pabellón fue construido en 1959 como **Pabellón del Instituto Nacional de la Vivienda** para la **IV Feria Internacional del Campo**, a partir del proyecto de los arquitectos Francisco Cabrero y Jaime Ruiz, arquitectos oficiales del recinto ferial.

Se trata de uno de los ejemplos más representativos de la arquitectura moderna madrileña

de los años 60 y de la aplicación en España de los principios arquitectónicos de Mies van der Rohe. Tras su restauración en 2020, el edificio ha sido adaptado a su nueva función, ofreciendo hoy espacios de trabajo para *startups* y **tres laboratorios equipados con tecnología punta en sonido, vídeo y realidad virtual y aumentada**.

Esports Center

El **Esports Center** ocupa el histórico pabellón de la Obra Sindical del Hogar, proyectado en 1956 por los arquitectos Francisco de Asís Cabrero, Felipe Pérez Enciso y Luis Labiano Regidor de Vicuña, y concebido como sede permanente para mostrar las realizaciones del Primer Plan Sindical de la Vivienda. Diseñado como un espacio abierto y flexible, el acceso al edificio está presidido por un mural de cerámica vidriada que se conserva en la actualidad, obra del escultor Amadeo Gabino y el pintor Manuel Suárez Molezún, con motivos relacionados con la vivienda.

Hoy, este pabellón histórico se transforma en un **espacio de vanguardia** dedicado a los eSports, sede de las **Esports Series Madrid**, donde la ciudadanía puede entrenar, competir y conectar con otros jugadores en un entorno óptimo para el desarrollo del talento competitivo en consolas, PC y *tablets*.

Experience Center

El **Experience Center** se ubica en el antiguo pabellón de la Dirección General de Montes y Patrimonio Forestal, proyectado por el arquitecto Eduardo Baselga Neyra para la III Feria Internacional del Campo, celebrada en 1956. Se trata de un edificio de arquitectura singular dentro del conjunto de pabellones de la Feria, con un espacio interior especialmente relevante que se prolongaba al exterior a través de un río artificial a las afueras del pabellón, un recorrido divulgativo impulsado y promocionado por Félix Rodríguez de la Fuente hasta su cierre en 1975.

En 1975, coincidiendo con la última Feria del Campo, se añadió el cilindro metálico que hoy caracteriza su acceso principal. En la actualidad, el pabellón acoge eventos dedicados a la industria del videojuego, funciona como espacio de *networking* profesional y es sede de iniciativas como **El Tardeo de Madrid in Game**, manteniendo su vocación histórica como lugar de encuentro y divulgación.

Discovery Center

El **Discovery Center** ocupa el histórico Pabellón de Valencia, construido para la IV Feria Internacional del Campo de 1959. El pabellón fue utilizado por la Cámara Oficial Sindical Agraria de Valencia y se ubicaba en uno de los ejes principales del recinto ferial.

Actualmente, el edificio se destina a labores administrativas y de organización de Madrid in Game, a la espera de su apertura al público general. En los próximos meses, el espacio se transformará con una nueva activación destinada a acercar la *gamificación* y el videojuego a toda la familia, en línea con los principios de preservación del patrimonio arquitectónico y uso contemporáneo de los pabellones históricos.

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 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, **Paris Games Week** en Francia o la **Web Summit** y **Devgamm** de Lisboa, Portugal.

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.

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 capital*.

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.

Buenos Aires in Game: conectando el talento hispanoamericano del videojuego

El alcalde de Madrid, José Luis Martínez-Almeida, anunció en Buenos Aires en noviembre de 2025 la creación de **Buenos Aires in Game**, la primera réplica internacional de Madrid in Game, fruto de la colaboración entre el Ayuntamiento de Madrid y el Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Esta iniciativa busca trasladar a la capital argentina el modelo de éxito del Campus del Videojuego de Madrid, compartiendo metodologías, métricas y su programa de emprendimiento de referencia para impulsar el talento, el emprendimiento y la industria del videojuego, los eSports y las tecnologías inmersivas, consolidando **una red global de cooperación entre Europa y América Latina**.

Buenos Aires in Game replicará la **aceleradora Start IN Up Program**, ofreciendo a emprendedores argentinos mentores de primer nivel, acceso a tecnología avanzada y presencia en ferias internacionales, además de fomentar el intercambio de startups entre Madrid y Buenos Aires. También se aplicarán los modelos competitivos de eSports a nivel municipal de la **Esports Series Madrid**. El proyecto refuerza la estrategia de internacionalización de Madrid in Game y consolida su vocación de tender puentes de talento e innovación entre ambos continentes.

V– ACCIONES DESTACADAS 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.

- +200 eventos realizados dedicados al gaming en la ciudad y en las sedes de los socios del Clúster del Videojuego de Madrid

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, contando con las inscripciones siempre abiertas para enviar nuevas candidaturas para formar parte de la aceleradora.

Actualmente acoge a **58 startups**, una cifra inédita en cualquier otra aceleradora del sector. La diversidad de perfiles empresariales abarca desde estudios de desarrollo de videojuegos hasta startups que aplican el **gaming** en ámbitos como la educación, la salud, la IA o la realidad virtual y aumentada. Más del 53 % de las startups participantes tienen su sede en Madrid, consolidando el papel de la capital como epicentro del emprendimiento en el sector. El resto proceden de distintas comunidades autónomas como Cataluña, Andalucía, la Comunidad Valenciana, Galicia, Castilla y León, Murcia o el País Vasco, además de varios proyectos internacionales con origen en Irlanda, Alemania, Italia y Ucrania, lo que convierte a esta convocatoria en el Start IN Up Program más internacional hasta la fecha.

- 10,5 millones levantados en rondas de financiación.
- 258 empleos creados.
- + 150 empresas incubadas desde 2023.
- + 120 mentores de referencia.

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 los 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 quieran 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** – Uno de los eventos capitales del Start IN Up Program: una jornada de demostración de los avances de los emprendedores en sus empresas con inversores, editores, empresas tecnológicas, universidades, entidades públicas, *Business Angels* y la propia ciudadanía.

El evento consta de dos partes: en la primera, algunas de las empresas más destacadas del programa realizan una presentación de sus productos a inversores y *publishers* en el **Experience Center**; en la segunda fase, todas las empresas del Start IN Up Program celebran una exposición en el **Development Center** abierta a toda la ciudadanía mostrando sus productos, charlas y talleres.

Empresas como Boost Capital Partners de Londres, Leyton de Francia, BITKRAFT Ventures de Estados Unidos, Kfund, Wayra, CreaSGR, SITO Ventures, Adara, Bonsai, Telegram, Google, Vodafone, Telefónica, EA, Microsoft, Banco Sabadell, CaixaBank, Nexus o Grupo Planeta han formado parte del evento junto a universidades como la Universidad Complutense, Universidad Rey Juan Carlos, Francisco de Vitoria, la Universidad Europea o The Core.

- **Mentor Magic** – Jornada en la que **emprendedores y mentores del Start IN Up Program tienen un primer contacto en el Campus del Videojuego**. A lo largo de la mañana se cita a las empresas y mentores del programa en el Development Center para celebrar reuniones individuales en las que se explora la definición de estrategias, objetivos y posibles sinergias para los meses que dura la aceleración en el Campus.

Mentor Magic se ha consolidado como uno de los hitos clave del Start IN Up Program, al reunir en un mismo espacio a profesionales de referencia de distintas áreas de la industria del videojuego con los equipos emprendedores que forman parte de la aceleradora. Este acompañamiento especializado permite a las startups avanzar en el desarrollo de sus proyectos, resolver retos concretos y reforzar su proyección empresarial dentro de un entorno colaborativo y altamente especializado.

- **Jornada de Instrumentos Financieros** – Evento en el que las instituciones públicas dan a conocer sus vías de financiación pública a los emprendedores del programa.

Start IN Up Community: los alumni del programa de emprendimiento

Con el objetivo de mantener vinculadas a las *startups* que cumplen su ciclo en el Start IN Up Community al Campus del Videojuego para que puedan compartir sus aprendizajes con los futuros emprendedores que se sumen a la iniciativa, se creó en la cuarta convocatoria la **'Start IN Up Community'**: una comunidad formada por *startups* que han finalizado su

trayectoria en el programa.

La Start IN Up Community permite a los **emprendedores más veteranos mantener el vínculo con la iniciativa**, fomentando el *networking* e impulsando el crecimiento de sus empresas más allá de su paso por el programa de emprendimiento a través de **nuevos talleres especializados**, acceso a un canal de capacitación, *perks* y ejercer como embajadores de Madrid in Game en España y el mundo.

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.

- Diez ediciones celebradas.
- Más de 500 participantes.
- Se han desarrollado más de 70 videojuegos y *serious games* totalmente jugables.
- Los videojuegos están disponibles de **forma abierta y gratuita** en itch.io.
- Hackjams nació en el Campus del Videojuego, pero ha celebrado entregas itinerantes en sedes de algunos socios del Madrid Game Cluster como el 42 Madrid de Telefónica o Voxel School.

Las temáticas fueron:

[Tetris](#)

[El Madrid del Futuro](#)

[Fashion Week](#)

[Fórmula 1](#)

[Deporte, accesibilidad y telecomunicaciones](#)

[Diseño urbanístico](#)

[La exploración del espacio](#)

[Carnaval](#)

[Un futuro con la IA](#)

[Jugando por la salud y el bienestar](#)

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, MercurySteam, Riot Games, Pyro Studios, Epic Games, Dinamic Software, Movistar KOI, GiantX, Crema Games o Etermax.
- Con perfiles destacados como los desarrolladores Enric Álvarez, José Luis Márquez, streamers como Mixwell, los actores de doblaje Claudio Serrano y Mario García o Jordan Mechner, creador de Prince of Persia.
- Más de 2500 asistentes entre El Tardeo del Campus del Videojuego y la modalidad On Tour.

Desde 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](#)
- [El Tardeo On Tour UDIT](#)
- [El Tardeo On Tour Universidad CEU San Pablo](#)
- [El Tardeo On Tour Universidad Europea de Madrid](#)
- [El Tardeo On Tour Electronic Arts](#)
- [El Tardeo On Tour Movistar KOI](#)

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: 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: Reúne a todas las universidades en un evento que congrega **a toda la oferta educativa de grados y másteres especializados** que existe en la ciudad. Allí, **futuros estudiantes, padres y tutores** pueden conocer las distintas universidades y centros de formación que ofertan estudios superiores en Madrid.

- Más de **100 centros educativos** en la Comunidad de Madrid.
- Impactado en **más de 10.000 participantes** entre padres, tutores y alumnos.

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 nacieron 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.
- + 40.000 participantes.
- Formato online y presencial de **Fortnite, League of Legends, Valorant, Clash Royale y Pokémon.**

OPEN de Madrid in Game

A finales de 2025, Madrid in Game puso en marcha los nuevos campeonatos **OPEN de la Esports Series Madrid**. Nacen con el objetivo de dar cobijo a nuevas competiciones paralelas a las que ya se celebran en las ligas municipales. La primera edición de OPEN contó con un campeonato de **EA Sports FC 26** que congregó a más de 400 jugadores en su fase online y a ocho de los mejores jugadores del simulador de fútbol en el Esports Center del Campus del Videojuego.

Los **OPEN de Madrid in Game** ofrecen una plataforma de competición abierta de alto nivel, fomentando el crecimiento del ecosistema de eSports en la ciudad y consolidando a Madrid como un referente para los jugadores y las comunidades locales. Se realizarán nuevos campeonatos OPEN en el **Campus del Videojuego** y online el próximo año 2026.

Equipo de eSports de Madrid in Game

El equipo de eSports 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 y 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.

Otros eventos de interés en eSports con la participación de Madrid in Game

Madrid in Game ha sido protagonista como sede oficial de paradas del Circuito Tormenta, el campeonato *amateur* de League of Legends y Valorant más importante de España, el **Thunderdome 4** de Smash Bros Ultimate o el **Pokémon Video Games Championships Midseason Showdown**.

Además, fue partícipe en eventos capitales para los eSports a nivel internacional celebrados en Madrid como la **Valorant Masters** de Riot Games celebrado en el Madrid Arena en marzo de 2024, la **Call of Duty League** celebrada en la Caja Mágica en febrero de 2025, la **LEC RoadTrip** en abril de 2025, la final nacional de League of Legends de la **Liga de Videojuegos Profesional** en agosto de 2025 o la **final de la LEC** a nivel continental en septiembre de 2025, eventos que, cada vez de forma más recurrente, convierten a la ciudad en la capital mundial de los eSports por unos días.

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

Esports + Sports

Este revolucionario concepto combina deporte 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 real y la deportividad.

Esports + Sports 2023 – El deporte seleccionado fue el baloncesto, jugando en cancha un campeonato 3x3 y en consolas al videojuego NBA 2K24. El evento se celebró en las en el Campus del Videojuego, con el Esports Center para la zona gaming y sus exteriores para la competición deportiva.

Esports + Sports 2024 – Para la segunda edición del campeonato, en la que se optó por el baloncesto y NBA 2K de nuevo, se contó con un clasificatorio previo en los polideportivos

municipales de La Masó, Fernando Martín y Juan de Dios Román. La gran final del torneo se celebró en la Plaza de Colón con más de 1.000 asistentes en un fin de semana en el que los deportes electrónicos y los tradicionales se fusionaron en la ciudad de Madrid.

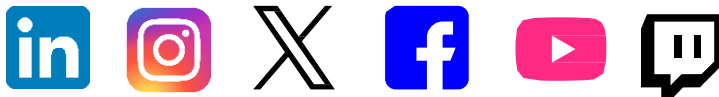
Esports + Sports 2025 – El tercer Esports + Sports cambió el basket por el fútbol, combinando el balompié con el videojuego EA Sports FC 25. Para la ocasión se unió el campeonato a la MADCUP, el gran torneo internacional de fútbol base que reunió a más de 15.000 futbolistas de entre 7 y 19 años en el Centro Deportivo del Atlético de Madrid.

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 36 capítulos**. Se emite en Spotify, YouTube e Ivoox.

CONTÁCTANOS en @MadridInGame



EMAIL DE COMUNICACIÓN

comunicacion@madridingame.es

PODCAST



WEB

<https://www.madridingame.es/>

MADRID IN GAME



MADRID