



**MADRID
IN GAME**

Marco de acción para el impulso del sector del videojuego y los eSports en Madrid

*Plan de Industria de la ciudad de Madrid
(2026 / 2027)*



economía, innovación
y hacienda

MADRID

ÍNDICE

Prólogo	3
1. Contexto del sector del videojuego y los eSports	6
1.1 Contexto y principales datos macroeconómicos del sector del videojuego a nivel global	
1.2 Contexto y principales datos macroeconómicos del segmento de eSports a nivel global	
2. Principales tendencias de mercado del sector del videojuego y los eSports	10
3. Análisis de la oportunidad para Madrid	12
3.1 Madrid in Game y su apuesta por el <i>gaming</i> y los eSports	
3.2 Resultados obtenidos por el programa Madrid in Game	
3.3 Análisis interno	
3.4 Análisis externo	
3.5 DAFO	
4. Marco de acción para el impulso del sector del videojuego y los eSports en Madrid	31
4.1 Visión, misión y objetivos	
4.2 Pilares del marco de acción	
4.3 Plan de acción	
5. Calendario de implementación	42
6. Indicadores de seguimiento	43
7. Evaluación y seguimiento	43
8. Presupuesto	44
9. Fuentes de información	45

Prólogo

La industria del videojuego se ha consolidado como uno de los sectores estratégicos más dinámicos y con mayor potencial de crecimiento económico a nivel global. Más allá de su impacto cultural y social, esta industria representa una fuente significativa de generación de empleo, abarcando desde desarrolladores y diseñadores hasta profesionales en marketing, producción y tecnología. Su capacidad para innovar impulsa no solo el crecimiento económico entre los jóvenes, sino también la creación de oportunidades laborales de alta especialización, posicionándose como un motor clave para el desarrollo económico sostenible en otros sectores como la salud, la educación, industria, etc.

El Ayuntamiento de Madrid, supo ver la oportunidad que supone este sector y a través de su Área de Gobierno de Economía, Innovación y Hacienda impulsó el proyecto “Programa Operativo de Implantación del Campus del Videojuego de Madrid” recogido en los “Pactos de la Villa”, tomando en consideración el potencial que tiene el sector para la generación de empleo de calidad y la oportunidad que representa para Madrid el posicionamiento en este sector estratégico, mediante el establecimiento y creación de un espacio que sirva de punto de encuentro y centro neurálgico de la industria del videojuego en España y en Europa.

Así fue como se constituyó en diciembre del 2021 el Clúster de Industrias Creativas y Videojuegos de Madrid, como una asociación sin ánimo de lucro promovida por el Ayuntamiento de Madrid y cuyo fin es reforzar el ecosistema de videojuegos en la ciudad. Su objetivo es contribuir a posicionar a la ciudad de Madrid como plataforma impulsora de las Industrias Creativas y Videojuegos, dentro de España y en el contexto internacional, alineando y consolidando la colaboración público-privada 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.

Posteriormente se aprueba la constitución del Campus del Videojuego por la Junta de Gobierno en abril de 2022 inaugurándose por el Alcalde de Madrid en diciembre de este año.

En el tiempo transcurrido desde la inauguración el impacto sobre la industria ya se percibe. Basándose en el talento existente en la ciudad, las empresas del sector instaladas en Madrid continúan creciendo, las compañías internacionales abren delegaciones y los emprendedores encuentran en el ecosistema generado por el programa Start IN UP del Campus un entorno propicio para construir sus proyectos empresariales.

Así mismo, promotores de grandes eventos han aprovechado la potencia de la comunidad constituida alrededor de esta industria para celebrar grandes finales de repercusión mundial de competiciones y torneos de Sports, como la finales de League of Legends, Valorant o Counter Strike, acontecidas en el año 2025.

Recientemente, el Ayuntamiento ha aprobado el Plan de Industria de la ciudad de Madrid 2025-2027, gracias a la participación de los principales agentes económicos, sociales y educativos, y constituye una apuesta decidida de toda la corporación madrileña por el sector industrial como elemento articulador del crecimiento y de la mejora del reequilibrio en la ciudad.

Dentro de este plan se integra la iniciativa del Campus de Madrid in Game, con el fin de sentar las bases para impulsar el crecimiento sostenible del sector en el futuro en nuestra ciudad.

El presente marco de acción, desarrolla las líneas de actuación incluidas en dicho Plan de Industria en lo referente a la sexta línea sobre el fomento de la competitividad industrial.

Creemos en la potencia transformadora de este sector, que fomenta la creatividad, genera empleo cualificado y cataliza cambios tecnológicos en otros sectores.

Por ello apoyamos esta industria, siendo un compromiso que asumió el equipo de gobierno de José Luis Martínez-Almeida en el programa electoral para las elecciones municipales del año 2023, con el fin de fomentar el empleo y fortalecer la industria de este sector del videojuego. Estos objetivos son los que han inspirado las líneas y medidas de este marco de acción, que esperamos que sitúe a la región en uno de los polos industriales de referencia a nivel mundial.

Angel Niño Quesada

Concejal delegado de innovación y emprendimiento

Engracia Hidalgo Tena

Delegada de economía, innovación y hacienda



El Clúster

El Clúster de Industrias Creativas y Videojuegos de Madrid es una asociación privada sin ánimo de lucro creada por el Ayuntamiento de Madrid que reúne a más de 70 socios de diferentes sectores del ecosistema extendido del videojuego, incluyendo empresas, asociaciones e instituciones, tanto públicas como privadas, que se asocian libremente para impulsar el desarrollo del sector de las Industrias Creativas y Videojuegos.

Nuestra asociación constituye una de las herramientas fundamentales de apoyo y colaboración entre empresas, asociaciones, universidades e instituciones, tanto públicas como privadas de Madrid, para poder instrumentalizar el conjunto de acciones que van encaminadas a la potenciación de este sector mediante la colaboración industrial a nivel nacional e internacional fortaleciendo la colaboración público-privada trabajando de manera conjunta y coordinada y compartiendo objetivos con Madrid in Game:

- Generar empleo de calidad.
- Atraer inversión a la ciudad de Madrid.
- Retener y atraer talento.
- Posicionamiento del videojuego en otras industrias

El Clúster del videojuego está comprometido y alineado con la estrategia Madrid in Game y el Campus del Videojuego en la implementación de iniciativas que ayuden al desarrollo y crecimiento de la industria del videojuego y que permitan generar beneficios para la sociedad, generando puestos de trabajo y atrayendo inversión internacional.

Es por tanto una de las misiones principales del Clúster seguir impulsando la colaboración público-privada y el vínculo con el Ayuntamiento y con Madrid in Game, por ello apoyamos la aprobación de este “Marco de acción para el impulso del sector del videojuego y los eSports en Madrid en 2025 -2027” para fomentar el desarrollo del ecosistema madrileño del videojuego, impulsando iniciativas de alto impacto y estableciendo líneas de actuación conjuntas con foco en la dinamización del ecosistema:

- Atracción de nuevas empresas al clúster.
- Desarrollo de sinergias entre el clúster y el programa de aceleración Start IN Up.
- Acciones para visibilizar el ecosistema del video juego en Madrid.
- Creación de espacios para la generación de negocio y el networking.
- Fomento de planes de colaboración con empresas tractoras del ecosistema madrileño.
- Colaboración empresa-centros formativos para alinear las necesidades de la industria con la formación del talento.

Por tanto, apoyamos y seguiremos impulsando desde el Clúster de manera conjunta con Madrid in Game las diferentes líneas de acción marcadas en este marco de acción diseñado por el Ayuntamiento de Madrid.

Olga Blanco Poves
Presidenta del Clúster

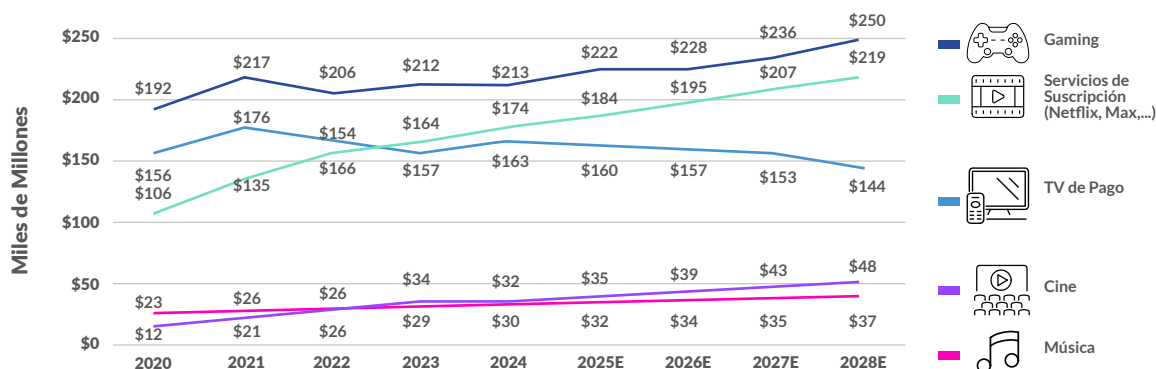
Pilar Sánchez- Bleda García
Vicepresidenta del Clúster

1. Contexto del sector del videojuego y los eSports.

1.1 Contexto y principales datos macroeconómicos del sector del videojuego a nivel global.

El sector del videojuego ha sido el sector líder dentro de la industria del entretenimiento en los últimos años, generando ingresos por encima de otros sectores importantes como el cine, la música, la televisión de pago o incluso servicios de suscripción (ej. Netflix, HBO etc.). Las perspectivas de crecimiento para los próximos años son muy positivas con estimaciones de crecimiento sólido. Según un estudio elaborado con IDG, a cierre de 2024 la cifra de ingresos del sector a nivel mundial se sitúa en 213 mil millones de dólares, con una proyección de alcanzar los 250 mil millones de dólares en 2028.

FACTURACIÓN DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO POR SEGMENTOS - GLOBAL (MILES DE MILLONES DE \$)



Fuente: Datos facilitados por IDG

En cuanto a la tipología de videojuegos, los denominados AAA (término informal utilizado para describir juegos desarrollados por grandes empresas con presupuestos de marketing y producción muy altos) siguen dominando el mercado de videojuegos, con una tasa de éxito que ha crecido significativamente en los últimos años pasando del 55% en 2010 al 80% en 2020, y se estima que alcance el 85% en 2025 (porcentaje de éxito respecto al total de lanzamientos, entendiendo éxito como productos que tuvieron un retorno de inversión positivo). Este fenómeno se explica en parte por una estrategia cada vez más frecuente de grandes compañías de enfocar sus esfuerzos en menos títulos, pero de mayor presupuesto y capacidad de retorno, lo que permite mitigar riesgos financieros en un entorno altamente competitivo.

Respecto a la rentabilidad por plataforma, el PC y las consolas siguen siendo las plataformas más rentables frente al mercado de *mobile gaming*, especialmente en el contexto europeo y norteamericano. Aunque la mayoría de los desarrolladores o *publishers* optan por estar presentes en al menos dos plataformas, las

sinergias existentes entre el PC y la consola son mucho más evidentes. Este y otros motivos hacen que el segmento de *mobile gaming* presente una alta concentración y tenga barreras de entrada altas debido al elevado coste de marketing, la dificultad para retener jugadores, y la resistencia de estos a probar nuevas propuestas.

Los videojuegos denominados AAA han crecido significativamente en los últimos años pasando del 55% en 2010 al 80% en 2020, y se estima que alcance el 85% en 2025.

Por su parte, Europa es uno de los mercados clave dentro del sector del videojuego, con una participación creciente y significativa en todas las plataformas. En 2024, Europa representó el 18% del total de ingresos del sector a nivel global, destacando especialmente en consolas, con unos ingresos de 17.300 millones de dólares.



En este sentido, en los próximos años, se espera que Europa aumente su posicionamiento, creciendo especialmente en consolas y pasando de 17.300 millones de dólares de facturación en 2024 a 23.600 millones de dólares de facturación en este segmento para 2028. El segmento del PC en Europa muestra un crecimiento moderado pero estable, con ingresos proyectados para alcanzar aproximadamente 11.800 millones de dólares en 2028, desde los 9.800 millones de dólares registrados en 2024.

A nivel global, Asia lidera el sector del videojuego, especialmente el segmento de *mobile*, generando aproximadamente el 60% de los ingresos mundiales en este segmento. Estados Unidos destaca en el segmento de consola, con un 44% de los ingresos mundiales en este segmento.

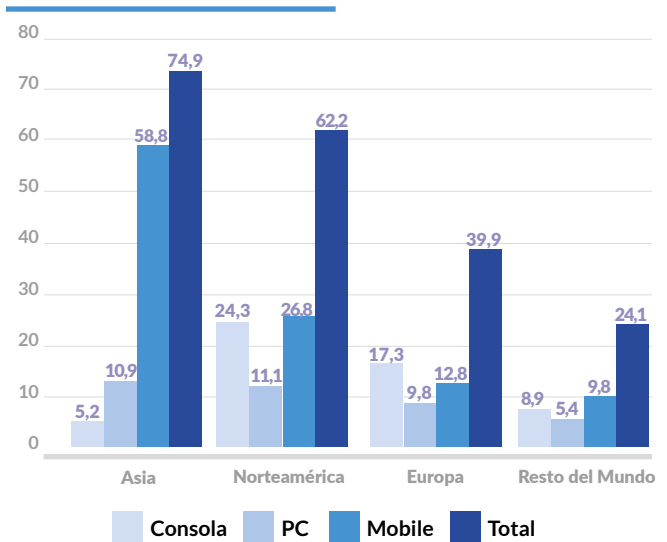
Desde 2023, el sector ha experimentado un proceso de reestructuración a nivel global, que ha afectado a las principales compañías del mercado.

En cuanto a la distribución del gasto por disciplinas, para los próximos años se espera un patrón de evolución impulsado por la creciente demanda de especialización en el sector. Se espera un aumento global del gasto en disciplinas clave como el arte y el diseño (de 24% a 26%) y la ingeniería y programación (de 46% a 49%). Estas son las dos categorías que concentran la mayor parte del presupuesto de las compañías de desarrollo.

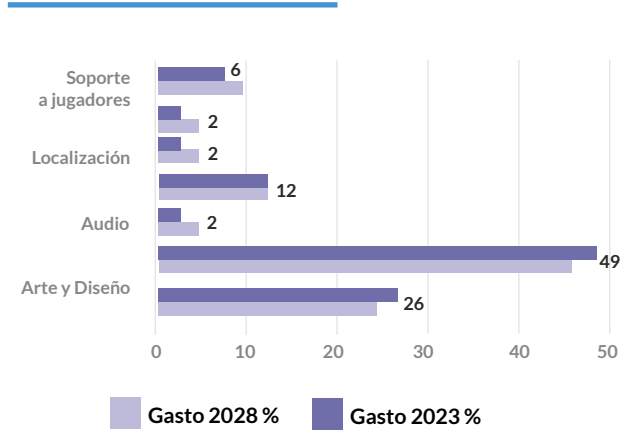
Desde 2023, el sector ha experimentado un proceso de reestructuración a nivel global, que ha afectado a las principales compañías del mercado. Durante los primeros meses de 2025, según los datos de varios estudios, este proceso ha comenzado a estabilizarse, favoreciendo las expectativas de crecimiento de los próximos años.

Concretamente, los estudios españoles de videojue-

FACTURACIÓN SECTOR DEL VIDEOJUEGO POR SEGMENTO Y REGIÓN - GLOBAL (MILES DE MILLONES DE \$)



DISTRIBUCIÓN DEL GASTO POR DISCIPLINAS - GLOBAL (%)



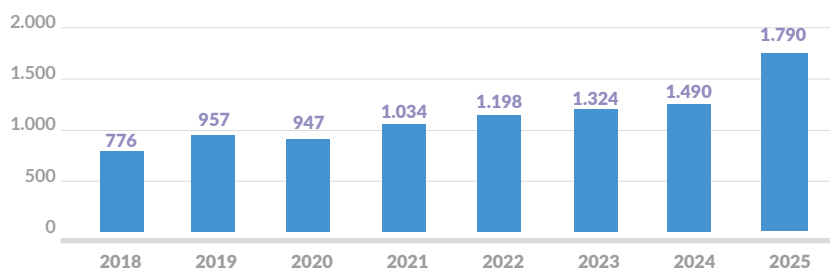
gos continúan creciendo según datos de AEVI, en una tendencia que se mantiene al alza desde 2020. En 2024, se han registrado 495 estudios que se han constituido como empresa, a los que hay que sumar otros 320 que todavía no tienen una razón social pero que están trabajando en un videojuego, lo que eleva el total a 815. En los últimos cuatro años el número de estudios en activo trabajando en nuevos proyectos ha pasado de 655 a 815, lo que supone un aumento de más del 25%. Madrid acoge el 23,2% de estudios respecto del total del territorio español.

1.2. Contexto y principales datos macroeconómicos del segmento de eSports a nivel global

Los eSports, o deportes electrónicos, son un sector dentro de la industria del videojuego, dedicado a la competición profesional de videojuegos, con dinámicas muy similares a los deportes tradicionales. El sector ha experimentado un importante crecimiento en los últimos años, impulsado por el crecimiento de plataformas de *streaming* digitales, donde se retransmiten estas competiciones de deportes electrónicos. Esto ha supuesto una mayor popularidad de los eSports, un aumento de los ingresos y la entrada de grandes marcas para patrocinar competiciones y eventos.

Los eSports han pasado de facturar unos ingresos globales de 200 millones de dólares en 2012 a más de 1.300 millones en 2023., con proyección de alcanzar los 1.800 millones de dólares en 2025, según datos de NewZoo. Los ingresos de este sector provienen principalmente de los patrocinios, premios de competiciones, venta de entradas, merchandising y derechos de retransmisión.

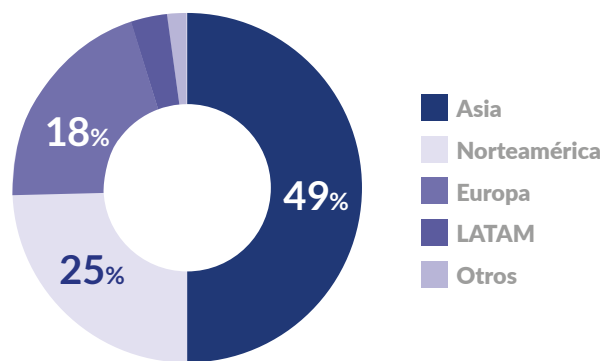
FACTURACIÓN SEGMENTO DE ESPORTS - GLOBAL (MILES DE MILLONES DE \$)



El sector está liderado principalmente por Asia, donde los eSports son un fenómeno a la altura de deportes como el fútbol o el béisbol. Europa por su parte, cada vez cobra un papel más relevante en la escena mundial de los eSports, con importantes competiciones como la LEC (League of Legends European Championship) y equipos cada vez más reconocidos a nivel global.

El sector está liderado principalmente por Asia, donde los eSports son un fenómeno a la altura de deportes como el fútbol o el béisbol.

DISTRIBUCIÓN DE LOS INGRESOS DE ESPORTS POR REGIÓN - GLOBAL (%)



En el caso de España, el sector ha vivido un notable crecimiento en los últimos años y actualmente es una de las referencias del mercado europeo. Uno de los factores distintivos que ha impulsado este crecimiento y una mayor visibilidad mediática ha sido la entrada de capital privado proveniente de profesionales del mundo del fútbol, que han adquirido equipos de eSports, como es el caso de Gerard Piqué con KOI o David de Gea con Rebels Gaming.

Uno de los factores distintivos que ha impulsado este crecimiento y una mayor visibilidad mediática ha sido la entrada de capital privado proveniente de profesionales del mundo del fútbol

Uno de los hitos más importantes del sector en España en los últimos años ha sido la fusión entre importantes equipos de eSports, creando organizaciones mayores con proyección europea, con presencia en múltiples ligas internacionales y el objetivo de competir al más alto nivel, tanto en League of Legends como en otras disciplinas. Esto evidencia el crecimiento y profesionalización del sector en nuestro país en los últimos años, así como el papel clave de España en el ecosistema europeo.



2. Principales tendencias de mercado del sector del videojuego y los eSports

La industria del videojuego está atravesando un proceso de transformación impulsado por las innovaciones tecnológicas, los cambios en los hábitos de consumo de los jugadores o la aparición de nuevos modelos de negocio. Como se puede observar en las expectativas de crecimiento, se espera que el sector siga liderando la industria del entretenimiento en los años venideros, adaptándose de manera ágil a los cambios.

A continuación, se detallan algunas de las principales tendencias que afectarán al mercado del videojuego en los próximos años:

CONSOLIDACIÓN DE FRANQUICIAS AAA

El aumento del coste medio de desarrollo de un título AAA (entre un 20 % y 60 % más) está llevando a los grandes editores a concentrar sus recursos en menos lanzamientos, pero de mayor escala e impacto, por lo que se espera que los editores AAA sigan enfocados en lanzar menos juegos y destinar más recursos a sus títulos existentes, apoyándose en los remakes y relanzamientos.

Se espera que el sector siga liderando la industria del entretenimiento en los años venideros, adaptándose de manera ágil a los cambios.

MADURACIÓN DEL MODELO GAAS (GAMES AS A SERVICE)

El modelo de negocio GaaS (Gaming as a Service) ha tenido un papel relevante en el crecimiento de la industria del videojuego en los últimos años. Sin embargo, comienzan a observarse indicios de madurez en este enfoque. La adopción de nuevos títulos que requieren una dedicación continua por parte del jugador presenta ciertos desafíos en un contexto donde los principales juegos del mercado cuentan con una base de usuarios consolidada.

En este escenario, los desarrolladores podrían verse ante la necesidad de priorizar el lanzamiento de títulos GaaS con propuestas claramente diferenciadas respecto a las ya existentes.

AUGE DE LAS CONSOLAS PORTÁTILES

En 2025 se lanzaron al menos seis dispositivos portátiles (incluida la esperada Nintendo Switch 2), siguiendo la tendencia de 2024, donde importantes fabricantes se lanzaron a este mercado.

Algunas de estas consolas portátiles han comenzado a incorporar escaparates de plataformas competidoras. Esta integración responde a una estrategia orientada a fomentar el crecimiento del mercado de dispositivos portátiles para PC.

Este tipo de dispositivos podría contribuir a ampliar el mercado del videojuego, atrayendo a nuevos usuarios, o trasladando usuarios de segmentos como el juego móvil y de consola hacia nuevas experiencias en plataformas portátiles para PC.

PREDOMINIO DEL MODELO MULTIPLATAFORMA Y REDUCCIÓN DE EXCLUSIVIDAD

Los grandes *publishers* de la industria están dando importantes pasos para reducir la exclusividad de sus videojuegos y abrirse a otras plataformas. Esta tendencia refleja un cambio de estrategia, buscando ampliar la base de jugadores, maximizar los ingresos o reducir el riesgo en los nuevos lanzamientos.

En los últimos años, varios actores del sector han avanzado en la apertura de sus títulos exclusivos, permitiendo que franquicias previamente limitadas a una sola plataforma estén ahora disponibles en otros dispositivos, como consolas rivales o PC. Esta tendencia refleja un enfoque más flexible y transversal en la distribución de contenidos dentro de la industria del videojuego.

Los grandes publishers de la industria están dando importantes pasos para reducir la exclusividad de sus videojuegos y abrirse a otras plataformas. Esta tendencia refleja un cambio de estrategia.

IMPACTO DE LA IA

La IA está empezando a transformar distintos aspectos dentro del desarrollo de videojuegos, en la generación de contenido, programación, localización o QA (Quality Assurance) automatizado. Aunque su adopción se ha acelerado en los últimos años, se prevé que su uso continúe expandiéndose en todas las áreas del proceso de desarrollo.

Esta tecnología ofrece importantes oportunidades para optimizar tiempos, reducir costes y potenciar la creatividad, permitiendo a los equipos centrarse en tareas de mayor valor añadido y exploración artística.

La IA está empezando a transformar distintos aspectos dentro del desarrollo de videojuegos, en la generación de contenido, programación, localización o QA.

PROFESIONALIZACIÓN DEL SECTOR

La complejidad tecnológica, la internacionalización del mercado y la necesidad de integrar múltiples disciplinas en el proceso de desarrollo está influyendo en una mayor profesionalización del sector del videojuego. El desarrollo de videojuegos actuales requiere perfiles con alta especialización técnica en motores gráficos avanzados como Unreal Engine o Unity, programación en lenguajes específicos como C++ o Python, así como conocimientos en diseño UX/UI, narrativa interactiva, monetización digital o gestión de comunidades. Esta sofisticación está provocando una demanda estructural de talento cualificado, con un nivel de exigencia similar al de otras industrias tecnológicas maduras.

Este proceso de profesionalización refuerza la posición del videojuego como una industria estratégica, generadora de empleo cualificado y con potencial transformador a nivel económico, social y educativo.

En este sentido, aquellas ciudades o comunidades que hayan desarrollado un ecosistema formativo de calidad tendrán una ventaja competitiva para atraer y retener talento especializado, captar inversión internacional y consolidarse como polos de referencia en el desarrollo de videojuegos.

CONSOLIDACIÓN DEL ECOSISTEMA DE ESPORTS

Las fusiones que se han producido en Europa en los últimos años (Giants Gaming con Excel Sports o KOI y Movistar Riders), marcan una tendencia de consolidación del ecosistema en grandes *players* con capacidad para competir a nivel mundial y acceder a prestigiosas competiciones como la LEC.

Estas fusiones, y su acceso a grandes ligas, son además una fuente clave de ingresos para las organizaciones de eSports, que les permite reducir su dependencia de los patrocinios y, por ende, reducir significativamente su riesgo financiero.

INVERSIÓN PÚBLICA / PRIVADA EN GRANDES COMPETICIONES Y EVENTOS.

En los últimos años, se ha intensificado el interés tanto del capital público como privado en los grandes eventos y competiciones de eSports, al ser considerados un motor potencial para la generación de turismo, inversión y desarrollo económico.

Esta tendencia ha impulsado la creación de nuevas competiciones internacionales respaldadas por instituciones y gobiernos, consolidando a los eSports como una herramienta estratégica dentro de las agendas culturales y deportivas a nivel global.

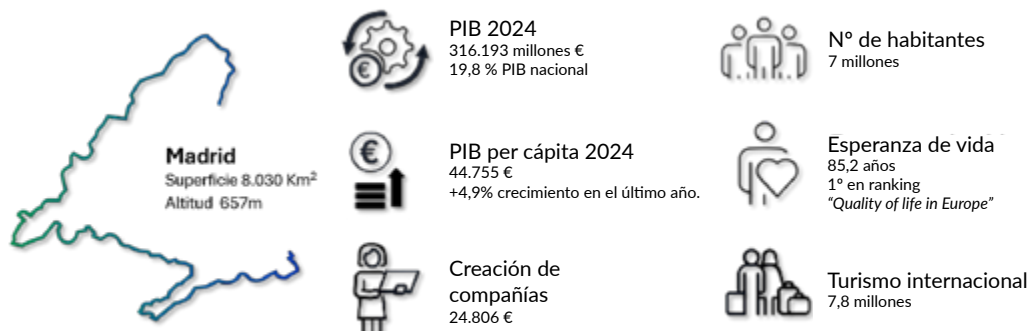
En los últimos años, se ha intensificado el interés tanto del capital público como privado en los grandes eventos y competiciones de eSports.

3 Análisis de la oportunidad para Madrid

3.1 Madrid in Game y su apuesta por el gaming y los eSports

La región de Madrid ha consolidado su reputación como un centro empresarial y de innovación. La ciudad alberga múltiples centros de coworking, *hubs* tecnológicos y aceleradoras que impulsan el ecosistema emprendedor.

Madrid es el centro político y cultural de España y un centro crucial para las actividades económicas. En los últimos años, se ha consolidado como la cuarta economía más grande de la UE.



La Comisión Europea ha situado a Madrid entre las tres ciudades europeas más estratégicas en innovación digital, junto a Múnich y París. El reconocimiento procede del último informe del Joint Research Centre (JRC), que identifica las regiones más relevantes en investigación, desarrollo e innovación en el ecosistema digital.

En el marco de la innovación y en relación con los sectores estratégicos vinculados a la nueva economía — aquellos en los que la ciudad se posiciona con capacidad para atraer inversión, talento y tejido empresarial— se subraya la firme apuesta por el sector del videojuego. Esta línea de actuación se concreta en la creación y fortalecimiento del Clúster de Industrias Creativas y Videojuegos de Madrid, así como en la relevante inversión destinada al desarrollo del Campus del Videojuego de Madrid.

EL ECOSISTEMA

El Ayuntamiento de Madrid ha promovido la creación de ocho clústeres empresariales en sectores estratégicos vinculados a la nueva economía y en los que se considera que la ciudad tiene capacidad para atraer empresas, inversiones y talento.

Con estos clústeres, el Ayuntamiento busca atraer talento e inversiones y proporcionar un entorno propicio para el diálogo entre sus miembros que dé lugar a sinergias y relaciones más fluidas. Desde el punto de vista de la empresa, el clúster tiene la ventaja de ofrecer acceso a una red administrativa, académica y empresarial. En ellos hay empresas de diferentes tamaños, de modo que las más grandes pueden desempeñar un papel de liderazgo y las pymes y las *startups* pueden aprovechar este ecosistema.

Concretamente, el [Clúster de Industrias Creativas y Videojuegos de Madrid](https://clustervideojuegosmadrid.es/), conforma un ecosistema que reúne a empresas que abarcan todos los sectores de la industria del gaming, desde el desarrollo y la formación hasta el equipamiento, los eSports o las plata-

formas, pasando por la distribución, el área legal y los eventos.

El clúster se ha constituido con el fin de reforzar el sector de los videojuegos en el área de Madrid.

Su objetivo es contribuir a posicionar a la ciudad de Madrid como plataforma impulsora de las industrias creativas y de videojuegos, dentro de España y en el contexto 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.

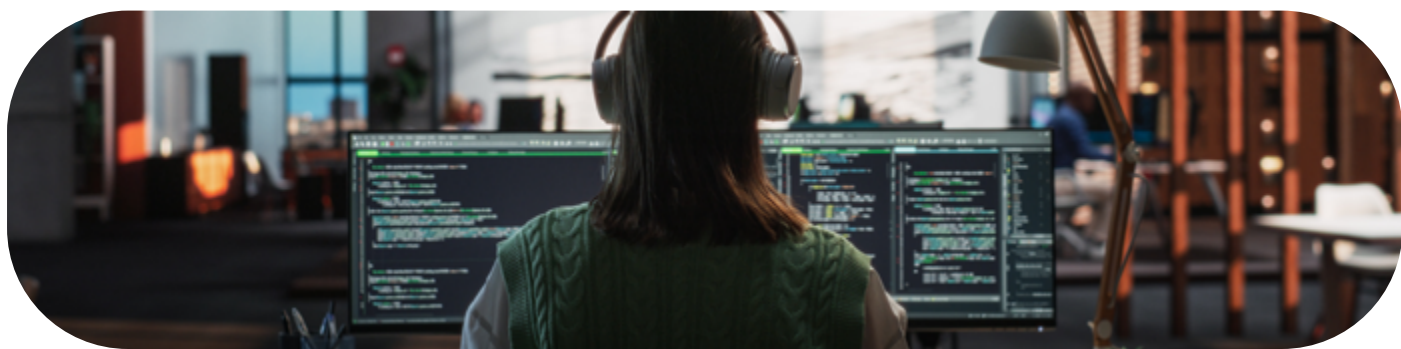
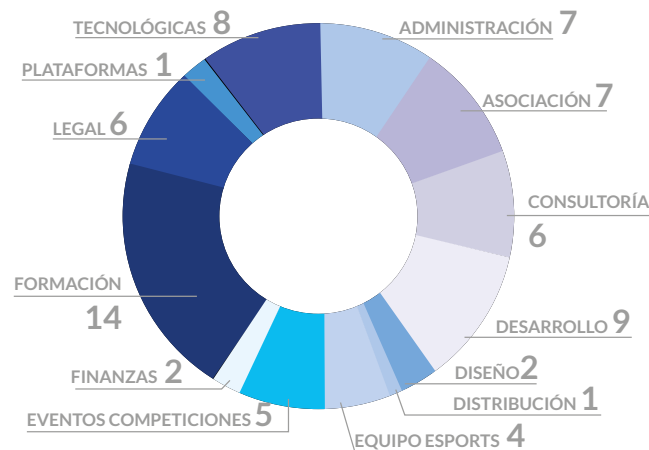
El Clúster de Industrias Creativas y Videojuegos de Madrid conforma un ecosistema que reúne a empresas que abarcan todos los sectores de la industria del gaming.

El Clúster de Videojuegos se ha constituido con el objetivo principal de:

- **Hacer de Madrid una sede de eSports** que albergue las más relevantes ligas y competiciones.
- **Aumentar la capacidad de innovación de las empresas** del sector en Madrid.
- **Alinear la docencia y la industria** para ofrecer puestos de trabajo a los recién graduados.
- **Potenciar el tejido industrial del sector en Madrid en un sector con futuro**, atrayendo grandes desarrolladores a la ciudad de Madrid e impulsando el emprendimiento y la empleabilidad en el sector.

72 EMPRESAS EN CLÚSTER DE VIDEOJUEGOS

<https://clustervideojuegosmadrid.es/asociados/>



En lo que respecta a estudios de desarrollo de videojuegos Madrid alberga empresas reconocidas a nivel mundial, que han contribuido al crecimiento de la industria en España. Algunos de los principales ejemplos son:

- **Electronic Arts (HQ Europa):** Una de las principales compañías de videojuegos del mundo, con su sede europea en Madrid. EA ha sido un actor clave en el desarrollo y publicación de sagas icónicas dentro del sector.
- **Saber Interactive:** Saber Interactive Spain es un estudio español perteneciente a la empresa Saber Interactive Inc., fundado en julio de 2016.
- **Epic Games:** empresa desarrolladora de videojuegos estadounidense, que tiene actividad en Madrid a través de varios proyectos asociados, como Mediatonic, Quixel, Unreal o Fortnite.
- **MercurySteam Entertainment:** Estudio madrileño con reconocimiento internacional. Su éxito ha posicionado a Madrid como un hub de talento en la industria del desarrollo de videojuegos.

centros de formación de reconocido prestigio, en los que se imparten más de 40 programas especializados en áreas clave como el desarrollo de videojuegos, eSports y tecnologías emergentes, posicionando a la ciudad como un referente en la formación de profesionales altamente cualificados. Algunos de los ejemplos más importantes de centros educativos orientados a la industria del videojuego son:

- **U-TAD:** Institución madrileña con oferta formativa en las principales áreas del sector: Ingeniería de Videojuegos, Diseño de Videojuegos, Arte para Videojuegos, Animación, Efectos Visuales, Realidad Virtual y otros títulos técnicos y creativos.
- **Voxel School:** Un centro educativo con un enfoque especializado en formación en diseño y desarrollo de videojuegos, que ha establecido colaboraciones con estudios internacionales.
- **Universidad Complutense:** La primera universidad pública madrileña en contar con un título de grado especializado en videojuegos que se viene impartiendo desde el año académico 2015/2016.

Respecto a la formación, según un estudio de Deloitte de 2023, Madrid cuenta con 10 universidades y más de 30

Respecto al **ecosistema de eSports de la ciudad**, Madrid cuenta con exitosos equipos compitiendo a nivel internacional:

- **KOI:** Fundado en 2021, es uno de los equipos de eSports más mediáticos del ámbito hispanohablante. Uno de los fundadores es Ibai Llanos, el influencer más importante de la lengua española en la actualidad. Su sede en Madrid se ha convertido en un centro de referencia para la comunidad *gaming* y competitiva.
- **Team Heretics:** Fundado en 2016, ha sido un referente en la industria española de los eSports. En 2023, la organización anunció su incorporación a la LEC, la liga más prestigiosa de League of Legends en Europa, lo que refuerza su crecimiento y expansión global. La sede de Team Heretics en Madrid es un centro de alto rendimiento donde entrenan sus jugadores profesionales.

Además de esto, Madrid alberga a gigantes tecnológicos que tienen un papel clave en el sector del videojuego y los eSports. Algunos ejemplos son:

- **Microsoft:** Su apuesta por la nube y el *gaming* es fundamental para el crecimiento del sector.
- **Amazon:** Su división AWS provee soluciones para desarrolladores de videojuegos y su plataforma Twitch es la líder en *streaming* de *gaming* y eSports.
- **Meta:** Con iniciativas en realidad virtual y metaverso, está impulsando una nueva forma de interacción digital, apostando por experiencias inmersivas que transformen la manera en que las personas socializan, trabajan y consumen contenido en entornos virtuales.
- **Globant:** Empresa de outsourcing y consultoría, que desarrolla videojuegos para terceros.



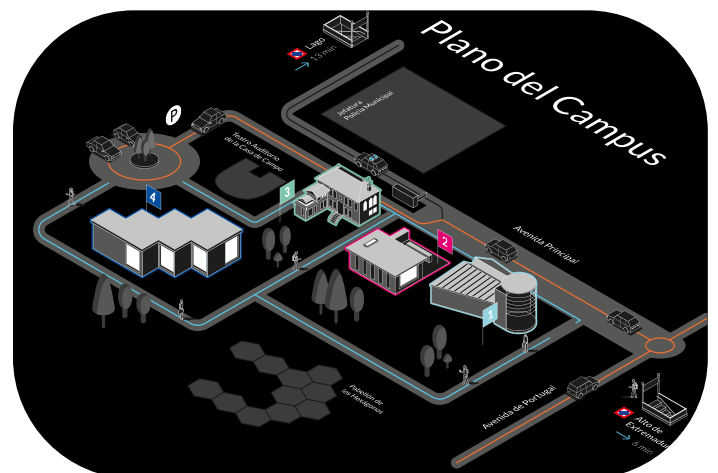
CAMPUS DEL VIDEOJUEGO

En 2022, el Ayuntamiento de Madrid inauguró el **Campus del Videojuego de Madrid in Game**, un complejo de más de 4.500 metros cuadrados ubicado en la Casa de Campo, diseñado para fortalecer la industria del videojuego y los eSports en la ciudad de Madrid. El Campus del Videojuego se estructura en cuatro grandes pabellones que cumplen funciones estratégicas para el desarrollo del ecosistema del videojuego en Madrid:

- **Development Center:** Que alberga la incubadora Start IN Up, un programa que facilita recursos (espacio físico, acceso a laboratorios, tecnologías punta, etc) y un acompañamiento integral y personalizado con mentorización, ayuda a la búsqueda de inversión, acceso al ecosistema para convertir las startups en empresas consolidadas.
- **Esports Center:** Se ha habilitado un centro de alto rendimiento tanto para entrenamiento de jugadores aficionados, equipado con tecnología *gaming* de última generación, y que, además, es la sede de la eSports Series Madrid (ESM), la marca de liga municipal de deportes electrónicos de Madrid, que posiciona a Madrid como primer ayuntamiento en el mundo en contar con una liga municipal amateur.

• **Experience Center:** Espacio que concentra tanto la difusión y promoción de la marca Madrid en la industria internacional del videojuego a través de un programa anual de eventos y una estrategia coordinada de comunicación y difusión, creando la comunidad de Madrid in Game.

• **Discovery Center:** Centro experiencial dedicado a la difusión de la industria del videojuego con capacidad transformadora de otras industrias adyacentes, como salud, educación, urbanismo, etc.



START IN UP PROGRAM: UNA INICIATIVA DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO

El ecosistema emprendedor de Madrid en este sector se caracteriza por una sólida combinación de startups, aceleradoras e instituciones que impulsan la innovación y el emprendimiento, y un claro ejemplo de ello es **Start IN Up Program**, la aceleradora del Campus del Videojuego de Madrid in Game, que ofrece apoyo integral a startups en distintas fases de desarrollo en áreas clave como la búsqueda de inversión, el desarrollo de producto o la estrategia empresarial.

La mentorización constituye uno de los pilares fundamentales del programa y se apoya en dos ejes principales. Por un lado, los **mentores expertos del sector**, con amplia experiencia empresarial, aportan a las startups las claves necesarias para consolidar sus proyectos. Entre los más de **200 profesionales participantes** se ofrece asesoramiento en ámbitos como negocio, producto, recursos humanos, marketing, monetización o estrategia de cliente. Por otro lado, se proporciona un **acompañamiento personalizado basado en un análisis exhaustivo** de las necesidades de cada startup, a partir del cual se diseñan planes de mentorización ad hoc, con objetivos específicos y medibles. Esto permite identificar con precisión las áreas que requieren un trabajo más intensivo y orientar los recursos de forma eficiente.

Start IN Up Program, la aceleradora del Campus del Videojuego de Madrid in Game, que ofrece apoyo integral a startups en distintas fases de desarrollo en áreas clave como la búsqueda de inversión, el desarrollo de producto o la estrategia empresarial.

El programa aplica un sistema de seguimiento riguroso que permite optimizar recursos y garantizar el éxito de cada startup, mediante la definición de KPIs y cuadros de mando que facilitan la medición del progreso y el cumplimiento de los objetivos estratégicos.

Las startups participantes tienen, además, la oportunidad de asistir a eventos de referencia nacional e internacional, tanto especializados en la industria del videojuego y la gamificación como en innovación y emprendimiento, y cuentan con acceso a un amplio ecosistema de colaboración a través del Clúster de Industrias Creativas y Videojuegos de Madrid, en el que convergen corporaciones, instituciones, asociaciones y centros académicos, así como otros *hubs* nacionales e internacionales.

El programa se desarrolla en un entorno físico único, dotado de la última tecnología para potenciar la creatividad y la in-

novación, con laboratorios de sonido, vídeo, realidad aumentada y realidad virtual que permiten desarrollar soluciones avanzadas en *gaming* y gamificación, y que además fomentan la colaboración y las sinergias entre los distintos proyectos, fortaleciendo el ecosistema madrileño del videojuego.

Desde su puesta en marcha, **Start IN Up Program ha celebrado cinco ediciones en las que ha apoyado a 254 proyectos. Los más de 10,5 millones de euros obtenidos en rondas de financiación y los más de 250 empleos directos creados** evidencian que una gestión rigurosa y un acompañamiento de calidad se traducen en resultados tangibles y en un fortalecimiento efectivo del ecosistema innovador de Madrid.

PROGRAMAS INTERNACIONALES DE DESARROLLO DE TALENTO

Madrid apuesta por la internacionalización como una estrategia clave para atraer talento global, generar sinergias con actores internacionales del sector del videojuego y los eSports, y consolidarse como un *hub* de referencia en la industria. Esta visión ha llevado a desarrollar programas específicos que permiten la movilidad y la exposición de talento madrileño en eventos y mercados estratégicos (ej. Game Developer Conference GDC - EEUU, Gamescom - Alemania, Tokyo Game Show - Japón etc.)

SINERGIAS ENTRE ENTIDADES EDUCATIVAS, EMPRESAS Y ADMINISTRACIÓN PÚBLICA

Madrid ha conseguido generar sinergias entre el sector académico, el empresarial y la administración pública, lo que refuerza la transferencia de conocimiento y la creación de innovación. El Clúster de Industrias Creativas y Videojuegos de Madrid es un ejemplo, integrando a universidades, centros de formación, startups y empresas líderes en el sector del videojuego y tecnología para desarrollar proyectos conjuntos.

Además, iniciativas del Ayuntamiento de Madrid como Caza-cracks (feria de centros educativos), Hackjams, etc aseguran un entorno favorable para la relación entre universidades y empresa. La conexión entre el clúster —que agrupa a empresas y universidades— y el programa de emprendimiento del Campus del Videojuego permite integrar activamente a las startups de la ciudad, fomentando su participación en el ecosistema innovador.

COMPETICIONES Y EVENTOS INTERNACIONALES

La ciudad de Madrid alberga tanto competiciones locales como eventos internacionales de gran impacto, atrayendo a jugadores, desarrolladores, *publishers* e inversores.

A nivel municipal, la Esport Series Madrid es la denominación de las ligas municipales de eSports del Ayuntamiento de Madrid. Nace como una propuesta única con el objetivo de crear una comunidad donde poder disfrutar de los valores de la deportividad electrónica, profesionalizarse dentro de los eSports y conocer a otros gamers en un ambiente de competitividad seguro, sano y divertido.

Estas series, son un conjunto de competiciones permanentes de eSports en la ciudad, que tienen un carácter integral, y se celebran tanto en formato *online* como presencial. Están enfocadas al jugador aficionado, con diferentes estilos y modalidades de juego, y tienen como principal objetivo alcanzar el mayor impacto posible de participantes y de audiencia y, por tanto, el posicionamiento de la marca Madrid como referente de los eSports.

Entre otros datos, la liga municipal desde su concepción, ha contado con más de 40.000 participantes, teniendo un crecimiento entre el primer y segundo año cercano al 90%. Se han realizado más de 39.000 minutos en *streaming* en Twitch, abarcando los principales títulos más jugados en el sector (Fortnite, League of Legends, etc.).

Madrid in Game tiene un programa específico de entrenamiento que conforma en el Campus del Videojuego de Casa de Campo, el primer equipo de competición Madrid in Game.

Además, con objeto de potenciar la competición amateur, **Madrid in Game tiene un programa específico de entrenamiento que constituye en el Campus del Videojuego de Casa de Campo, el primer equipo de competición Madrid in Game. Mediante este programa el Esports Center se convierte en la sede donde entrena y compite el equipo de manera regular.** Se proporciona una oportunidad a jugadores de videojuegos de ser parte de un equipo en donde puedan mejorar y fomentar sus habilidades, dentro de un entorno amateur, sano y responsable, que fomenta las relaciones sociales. El objetivo es establecer una línea de profesionalización e identificar los principales resortes de cara a la profesionalización del sector.

El equipo se selecciona mediante una convocatoria abierta y dispone de un entrenador que conforma un calendario de entrenamientos. Este equipo participa en las distintas ligas y competiciones de la Esports Series Madrid de League of Legends.

La liga municipal se integra además en otras competiciones amateurs, como son la Circuito Tormenta, principal liga amateur de League of Legends.

Se conforma la ciudad como una región que acoge eventos de índole internacional. **En 2024 Madrid fue sede del VALORANT Champions Tour: Masters Madrid, el primer gran evento internacional del circuito competitivo de Valorant celebrado en España.** Y no sólo eso, durante el año 2025 Madrid acoge grandes competiciones de gran calibre como son:

- **LEC Roadtrip**, la competición más importante de League of Legends en Europa, y reúne a los 10 mejores equipos de la región.
- **LEC Summer Finals**, las Finales de Verano de la LEC son el torneo final de la LEC (Liga de Leyendas EMEA Championship), la liga profesional para países de Europa, Oriente Medio y África. Se celebra tras la conclusión de la temporada regular y los *play-offs* de verano, y determina el campeón de verano y las plazas para el Mundial 2025.
- **Call of Duty Major Tournament**, es una liga fundada en 2020 que reúne a los mejores equipos y jugadores de Call of Duty para competir en torneos oficiales a lo largo del año en Estados Unidos.
- **La Superliga de Domino's** es la máxima competición nacional de League of Legends en España, organizada por la LVP, y es el equivalente a la «primera división» de LoL en el país. Sirve como plataforma para que los equipos compitan por el prestigio, los premios en metálico y la clasificación para torneos europeos como el EMEA Masters.

En conclusión, la combinación de infraestructura de primer nivel, un ecosistema de talento especializado, innovación tecnológica y un fuerte respaldo institucional ha convertido a la ciudad en un destino estratégico para empresas del sector gaming y eSports.

Madrid ofrece una plataforma ideal para la expansión de *publishers*, desarrolladores, organizadores de torneos y equipos profesionales, facilitando la creación de nuevas oportunidades de negocio y el crecimiento de la industria en Europa y América Latina.

Madrid ofrece una plataforma ideal para la expansión de publishers, desarrolladores, organizadores de torneos y equipos profesionales, facilitando la creación de nuevas oportunidades de negocio.

3.2 Resultados obtenidos por el programa Madrid in Game

3.2.1 StartInUp program





Hasta la fecha, se han realizado cinco ediciones del programa Start IN Up, y ejecutándose la 6ª apoyando la incubación y el escalado de más de 300 proyectos.

ACTIVIDADES	RESULTADOS OBTENIDOS
<p>5 ediciones del programa de emprendimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> > 4488 horas de mentoría. > 127 sesiones formativas realizadas. > 1700 horas de formación ofertadas en la plataforma <i>online</i>. > Acceso a más de 15 plataformas de servicios (AWS, Office 365, Notion etc,...). 	<p>312 Proyectos apoyados en el programa de emprendimiento.</p> <p>157 6 ediciones.</p> <hr/> <p>9,04 /10 Grado de satisfacción general con el programa de emprendimiento.</p> <hr/> <p>10,5 Millones de euros levantados por parte de las empresas participantes.</p> <hr/> <p>258 Empleos directos creados en las startups del programa de emprendimiento.</p>
<p>Eventos de emprendimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> > 5 investor/Demo Days > 10 Hack jams/JAMS celebradas > Participación de startups en ferias nacionales e internacionales 	<p>+1000 Participantes en los Investor/Demo Days del programa de emprendimiento.</p> <p>+500 Participantes en las Hack jams y JAMS de Madrid in Game.</p> <p>+600 Participaciones por parte de las startups en ferias y eventos nac./ internacionales.</p>



3.2.2 Promoción exterior y búsqueda de inversión

En el ámbito de la promoción exterior y búsqueda de inversión, destacan los más de 790 contactos internacionales establecidos a partir de los 20 eventos de promoción internacional que se han realizado:

ACTIVIDADES	RESULTADOS OBTENIDOS
<p>Promoción exterior y búsqueda de inversión</p> <ul style="list-style-type: none"> > Gestión y coordinación de eventos de promoción exterior > Búsqueda de contactos y sinergias entre empresas. > Difusión del talento local y promoción exterior. > Comunicación y envío de boletines bimensuales de Madrid in Game. > Invitación y gestión de las visitas al Campus de Videojuego. > Seguimiento con <i>skateholders</i> principales. 	<p>+20 Eventos de promoción exterior realizados.</p> <p>+792 Contactos establecidos</p> <hr/> <ul style="list-style-type: none">  Contactos procedentes de 5 continentes y más de 40 países diferentes.  Acercamiento de diversos tipos de entidades: universidades, CEOs, profesionales,...  Colaboraciones potenciales con Asia, EEUU (NYU) y Latinoamérica (Universidad de Buenos Aires)  7 empresas con posibilidades de abrir una sede en la ciudad de Madrid. <hr/> <p>+100 Visitas internacionales recibidas al Campus del Videojuego.</p> <p>+25 Nuevas organizaciones que se han incorporado al Clúster de Industrias Creativas y Videojuegos de Madrid.</p> <p>5 Eventos internacionales de prestigio atraídos a la ciudad de Madrid (Master Call of Duty, LEC, etc.)</p>



3.2.3 Esports Center, Ligas Municipales ESM y eventos de eSports

Con el objetivo de impulsar y visibilizar el sector de los eSports, se han desarrollado tres ediciones de las ligas ESM, con más de 24.500 participantes. Además, se han organizado más de 50 eventos nacionales o internacionales de eSports a los que han acudido más de 10.450 asistentes.

Por su parte, el Esports Center ha abierto al público más de 3.000 horas que han sido aprovechadas por más de 4.400 asistentes.



ACTIVIDADES

Ligas Municipales ESM

- > 3 ediciones de la ligas ESM
- > 3 ediciones de las Junior League
- > 7 videojuegos diferentes en su versión de competición
- > Creación y formación del equipo de eSports de Madrid in Game
- > Gestión y organización de la Ligas y eventos asociados.
- > Celebración de las finales en ferias del sector y lugares emblemáticos de Madrid

Eventos de eSports

- > Coordinación y gestión de eventos y torneos de eSports
- > Generación de contenido promocional de eSports
- > Promoción nacional e internacional de eSports
- > Afianzar la relación de Madrid in Game con empresas y equipos del sector

Esports Center

- > Habilitación del espacio de entrenamiento y competición
- > + 3.000 horas de apertura al público
- > Soporte a usuarios virtuales y presenciales 24/7
- > 2.600 horas de formación ofertadas en la plataforma *online*
- > Comunicación de las actividades y torneos en Esports Center

RESULTADOS OBTENIDOS

+40.000 Participantes en las Ligas Municipales.

 **4,9** /5

Grado de satisfacción general con las Ligas Municipales ESM

 **+84%**

Crecimiento interanual de participantes en las Ligas



Participación del equipo de eSports de Madrid in Game en 3 competiciones nacionales



Aumento en el alcance de los equipos atraídos, expandiéndose a nivel nacional.

+25.000 Espectadores en *streaming* presenciales.

+70 Eventos o torneos nacionales o internacionales de eSports organizados

+10.500 Asistentes a los eventos y torneos de eSports



3 eventos de eSports + Sports, uniendo deporte tradicional y digital, con más de 2.000 asistentes.



Participación en eventos nacionales e internacionales realizados en Madrid (Master CoD, LEC RoadTrip, Summer Finals, LVP...)

32 puestos de entranamiento/competición habilitados

+4.800 Asistentes que han utilizado las instalaciones del Esports Center

 **4,9** /5

Grado de satisfacción general con el Esports Center

 **4,6** /5

Grado de satisfacción con el sistema de reservas del Esports Center



Atracción de equipos internacionales al Esports Center (Fanatics, Movistar KOL,...)

3.2.4 Comunicación, marketing y medios

La comunicación ha sido fundamental para visibilizar la marca Madrid in Game, las acciones que se están llevando a cabo y los proyectos que forman parte del programa Start IN Up. Con las acciones de comunicación llevadas a cabo, se ha conseguido impactar a más de 623 millones de personas y las redes sociales de Madrid in Game acumulan ya más de 20.400 seguidores:

ACTIVIDADES	RESULTADOS OBTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> > 4 campañas de comunicación exterior realizadas > 6 Redes sociales con cuenta de Madrid in Game  <ul style="list-style-type: none"> > Emisión del podcast de Madrid in Game (37 episodios) > Envío semanal de Clipping de prensa de noticias del sector > Desarrollo de merchandising > Creación de identidad visual y de marca MIG > Diseño y gestión de la señalética del Campus del Videojuego 	<p>Medios Tradicionales</p> <p>3.981 Noticias de Madrid in Game en medios nacionales e internacionales</p> <p>10.336 M Audiencia acumulada de todas las apariciones de MIG en redes y medios</p> <p>20.49 M De euros en publicidad obtenidos sin coste para Madrid in Game</p> <p>623 M Personas impactadas por las campañas de comunicación exterior</p> <p>Redes sociales</p> <p>+21.000 Seguidores entre todas las redes sociales de Madrid in Game</p> <p>+4.500 Publicaciones en las distintas redes de Madrid in Game</p> <p>+2.900 M Engagements en interacciones con el contenido publicado en las redes sociales de MIG</p> <p>+20.5 M Personas que han recibido las publicaciones de MIG</p>

3.2.5 Eventos de difusión

Los eventos de difusión, con el objetivo de dar visibilidad al ecosistema del videojuego madrileño, han conseguido atraer a más de 17.500 asistentes. Destaca dentro de los eventos el Tardeo de Madrid in Game, con más de 19 ediciones, donde se ha dado voz a figuras reconocidas internacionalmente en el sector:

ACTIVIDADES	RESULTADOS OBTENIDOS
<p>Eventos de promoción nacional</p> <ul style="list-style-type: none"> > Organización y gestión de eventos de difusión y promocionales. > Convocatoria de medios para eventos de Madrid in Game. > Seguimiento y registro de asistentes y contactos. > Búsqueda de oportunidades de colaboración con clúster y otras instituciones. > Identificación de perfiles potenciales para su incorporación al programa de emprendimiento. 	<p>+200 Eventos realizados dedicados al gaming en la ciudad y en las sedes de los socios del Clúster del Videojuego de Madrid</p> <p>+43.000 Asistentes a los eventos de difusión y comunicación de Madrid in Game</p> <ul style="list-style-type: none">  21 Tardeos de Madrid in Game, eventos de networking del sector.  8 Tardeos on Tour, visitando a distintos miembros del clúster en sus sedes (EA,...).  3 Ediciones de Cazacracks. Colabrando con 100 centros y con más de 10.000 participantes. 22 Participaciones de Madrid in Game en ferias o eventos nacionales (South Summit, Bio...). 7 Puertas Abiertas, para dar a conocer a colegios y estudiantes el Campus del Videojuego.

3.2.6 Comunidad de Madrid in Game

En resumen, en sus apenas 3 años de vida, Madrid in Game ha consolidado una comunidad entre las distintas actividades realizadas que cuenta con más de 60.000 miembros:



3.3 Análisis interno

3.3.1 Análisis cuantitativo

Se ha realizado un análisis cuantitativo, extrayendo datos concretos para identificar el posicionamiento actual de la ciudad de Madrid dentro del sector del videojuego a nivel mundial. A continuación, se muestran los principales resultados:

3.3.1.1 Facturación del ecosistema madrileño

Según el estudio realizado por IDG, sobre el mercado de facturación de videojuegos en Madrid en 2025 el **ecosistema del videojuego de Madrid genera más de 1.200 millones de euros de facturación directa**, el ecosistema está conformado por estudios de desarrollo, *publishers*, empresas de outsourcing, proveedores de tecnología y telecomunicaciones, escuelas de programación, empresas de eSports, despachos de abogados y agencias de marketing y **emplean a más de 2.900 personas**.



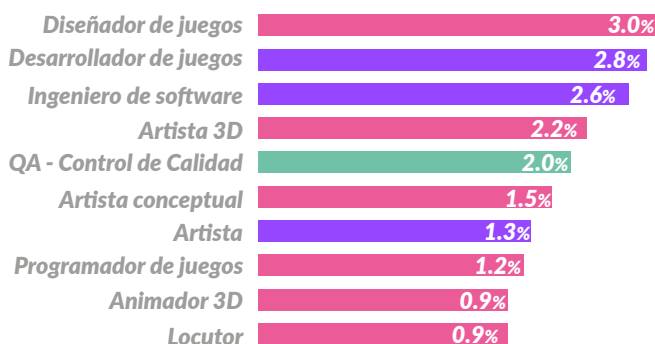
3.3.1.2 Talento

Las principales habilidades de los profesionales del videojuego de Madrid se alinean ampliamente con el panorama global, con un ligero sesgo hacia el arte y, especialmente, hacia las capacidades del arte 3D.

La combinación de arte, programación y QA de Madrid está en línea con las principales ciudades de referencia de la industria del videojuego a nivel internacional.

Según un estudio de la consultora IDG, se espera que en los próximos años se aumente la demanda de perfiles especializados en arte y programación.

PRINCIPALES PUESTOS DE TRABAJO EN MADRID (%)



■ Arte ■ Programación ■ QA

La combinación de arte, programación y QA de Madrid está en línea con las principales ciudades de referencia de la industria del videojuego a nivel internacional.

3.3.1.3 Concentración de empleo

Se ha analizado la concentración de empleo en el sector del videojuego en Madrid. Como conclusión, se obtiene que Madrid, tiene una distribución de plantilla total entre los principales empleadores sin una clara concentración sobre un único empleador, lo que supone una distribución de empleo óptima en comparación a otras ciudades de referencia a nivel internacional.

El primer empleador de la ciudad es Electronic Arts (EA) con un 20% del total de empleo en el sector. Este dato es similar a otras ciudades de referencia, como Montreal, donde Ubisoft supone el 37% de la fuerza laboral, o Los Ángeles, donde Riot Games acumula el 26% de profesionales del sector.

Además, Madrid destaca por tener un ecosistema más diversificado que otras ciudades, ya que los principales empleadores están presentes en más de un segmento (consolas, PC, *mobile*).

3.3.1.4 Tipología de compañías

Madrid, junto con Londres y Estocolmo, lidera la presencia de profesionales en empresas AAA a nivel europeo. El 47% del talento gamer madrileño trabaja en empresas AAA, y este dato es importante, ya que como se explica en el apartado de tendencias, se proyecta que las compañías AAA superarán a AA e Indies en los próximos años.

Las empresas AAA también pueden actuar como una cápsula de capacitación e incubadora para los profesionales más junior a medida que los exempleados establezcan sus propios estudios.

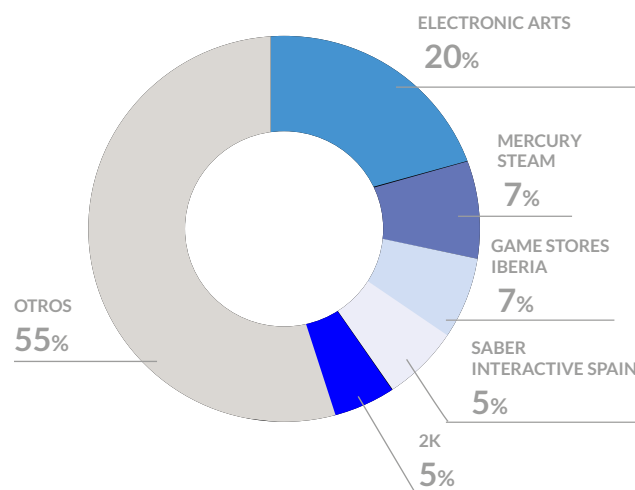
3.3.1.5 Formación

El talento empleado en el sector del videojuego de Madrid cuenta con una titulación de máster o titulación superior, lo que convierte Madrid en uno de los *hubs* con mayor talento respecto a otras ciudades importantes a nivel internacional.

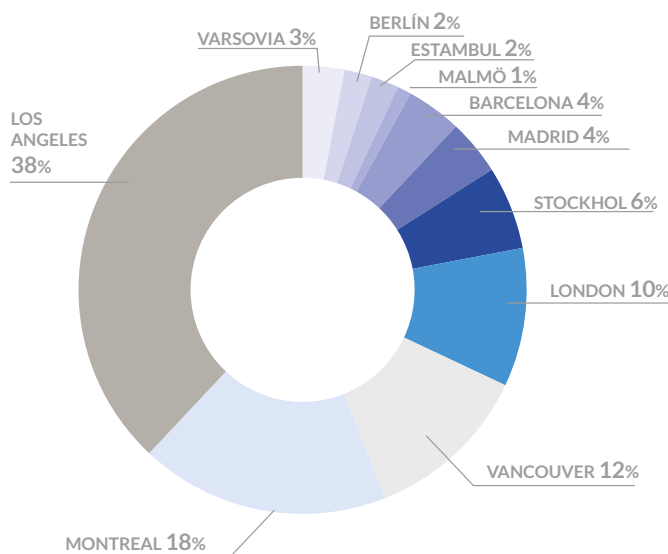
Este dato puede reflejar tanto una alta cualificación del mercado laboral como una mayor exigencia en los procesos de contratación.

Este perfil formativo avanzado posiciona a Madrid como un entorno competitivo y atractivo para empresas del sector que buscan talento con un alto nivel académico.

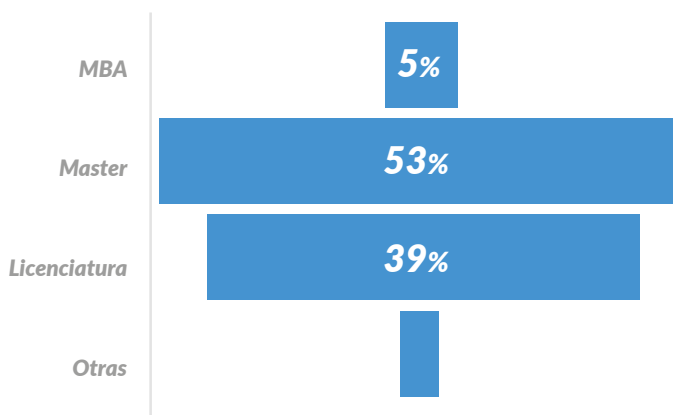
DISTRIBUCIÓN DEL EMPLEO EN EL SECTOR- MADRID(%)



PORCENTAJE DE TRABAJADORES EN AAA POR CIUDAD- GLOBAL(%)



TITULACIÓN DE LOS TRABAJADORES DEL SECTOR EN MADRID - (%)



3.3.1.6 Movimiento del talento entre industrias

Se ha realizado también un análisis sobre el movimiento de profesionales entre industrias. Estos movimientos de profesionales en el caso de Madrid son muy similares al de otras ciudades de referencia. Hay seis industrias que representan el 50-60% de todos los movimientos dentro del sector: entretenimiento, desarrollo de software, servicios de consultoría IT, academias, comunicación y medios y, por último, cine y TV.

Del análisis se extrae que son principalmente los trabajadores de otros sectores pertenecientes a la industria del entretenimiento los que se trasladan al sector del videojuego. Iniciativas como el centro de producción de Netflix en Madrid favorecen este trasvase y conforman un ecosistema especializado en industrias creativas.

Por otra parte, del análisis se observa la oportunidad de trasladar profesionales con experiencia en el sector del videojuego a la educación, de manera que puedan formar a los futuros talentos del sector con conocimientos actualizados, enfoques prácticos y una conexión directa con las necesidades reales de la industria.

3.3.1.7 Conclusiones

A continuación, se resumen las principales conclusiones del análisis.

- Madrid cuenta con una concentración de empleo óptima en comparación a otras ciudades de referencia a nivel internacional.
- La ciudad cuenta con un alto porcentaje de trabajadores en empresas AAA. Esto puede tener un impacto positivo en el empleo si se mantiene la tendencia global de los estudios AAA a superar a los AA y los Indies a medio plazo.
- Madrid es un centro de servicios completos en toda la cadena de valor (*Upstream, Midstream y Downstream*), con un ligero sesgo en el arte y, especialmente, en el arte 3D.
- Madrid destaca por tener un ecosistema más diversificado que otras ciudades, ya que los principales empleadores están presentes en más de un segmento (consolas, PC, *mobile*).
- Aproximadamente el 60% del talento de juego de Madrid tiene un máster o superior, lo que convierte a la ciudad en uno de los *hubs* de videojuegos con mayor formación a nivel mundial.
- Madrid tiene una oportunidad de conectar a los profesionales experimentados de la industria del videojuego con los jóvenes talentos que están en formación.



3.3.2 Análisis cualitativo

Se ha realizado un análisis cualitativo a través de entrevistas, con el objetivo de entender cuáles son los factores más importantes que llevan a los directivos de compañías de videojuegos a seleccionar una localización para abrir un nuevo estudio y cuál es el posicionamiento de Madrid en el sector.

Para elaborar este análisis, se han realizado entrevistas a los directivos de un panel de grandes empresas especializadas en este sector.

A continuación se resumen las principales conclusiones del análisis.

3.3.2.1 El ahorro de costes y la disponibilidad de talento son claves

Los factores principales que llevan a las compañías a establecer un estudio o empresa satélite en una ubicación remota son el ahorro de costes y el acceso a talento, según las entrevistas realizadas por IDG.

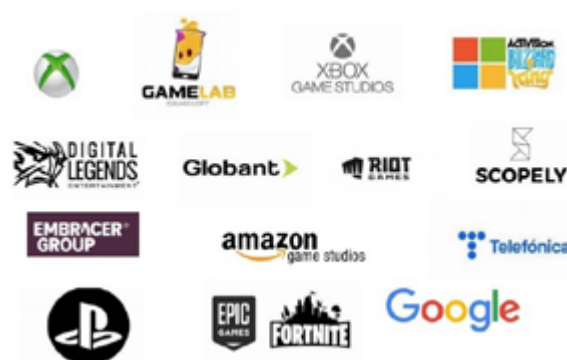
También factores como la infraestructura y la conectividad, fundamentales para mantener una correcta comunicación y coordinación entre equipos, además de la regulación local o la inestabilidad geopolítica, influyen en la decisión para seleccionar una ciudad en la que establecer un nuevo estudio de desarrollo.

3.3.2.2 La experiencia y el dominio de los idiomas son factores fundamentales

Respecto al talento, los encuestados han valorado que la experiencia laboral de los desarrolladores es un factor fundamental, además de las competencias lingüísticas del talento disponible, lo que es esencial para operar en entornos internacionales.

Los perfiles más demandados y que son más difíciles de atraer para los encuestados son los relacionados con ingeniería y habilidades técnicas avanzadas, seguidos de los perfiles de renderización.

Reforzar las conexiones entre el ecosistema educativo y el sector podría permitir no solo reducir los desajustes de talento, sino también incrementar la competitividad del entorno local frente a otros *hubs* internacionales. A su vez, promover políticas que faciliten la incorporación de profesionales con alta cualificación técnica en el mercado laboral podría actuar como un acelerador del crecimiento del sector.



3.3.2.3 El capital privado como motor de atracción

Respecto a los factores financieros que impulsan la decisión de establecerse en una nueva ubicación, se valora principalmente la presencia de empresas de inversión, como fondos de capital o Venture Capital, además del apoyo financiero a startups y estudios emergentes.

Esto pone de manifiesto la importancia de desarrollar iniciativas como Start IN Up para fomentar el desarrollo del ecosistema emprendedor y atraer también compañías de *Venture Capital*.

Los factores financieros que impulsan la decisión de establecerse en una nueva ubicación, se valora principalmente la presencia de empresas de inversión.

3.3.2.4 El ecosistema de videojuegos y el acceso a tecnología como motor de atracción

El ecosistema del videojuego que exista en la ciudad es el factor que más valor aporta a las empresas según los encuestados, y por ello se convierte también en un motivo clave para establecerse en una nueva ciudad.

También se ha destacado la presencia de compañías de cloud computing, centros de datos, o centros de innovación, lo que pone de manifiesto la importancia del acceso a tecnología avanzada.

La cercanía de centros de innovación o tecnológicos es fundamental para ayudar a superar retos futuros. Los encuestados han respondido que la cercanía a estos centros puede ayudar por ejemplo a potenciar

el desarrollo de juegos GaaS, acceder a una amplia gama de habilidades técnicas y de nicho o favorecer la adopción de la IA.

3.3.2.5 Europa Occidental es la segunda región más atractiva para establecerse

Europa se está convirtiendo en un polo de atracción para grandes compañías del sector del videojuego, y esto se ha destacado en el análisis. Los encuestados han respondido que Europa Occidental es la segunda región más atractiva para establecerse, por detrás de Europa del Este y por delante de otras regiones de referencia como Asia o Estados Unidos.

Dentro de Europa, los encuestados han elegido Madrid como la segunda ciudad más atractiva para establecerse, por delante de ciudades como Londres o Berlín, lo que pone de manifiesto la importante oportunidad que tiene la ciudad para afianzarse como un hub de compañías de videojuegos.

Estas son algunas de las opiniones sobre los factores que son necesarios para impulsar Madrid como polo de desarrollo en Europa:

- "Creo que tenemos que encontrar algunos grandes juegos se hagan allí. Ver cómo a los editores, especialmente a los prometedores, establecerse allí" - AAA basado en Estados Unidos Juegos Multiplataforma.
- " Mayor disponibilidad de talento, más presencia de grandes editoriales, más trabajo posicionando Madrid" - Especialista en Desarrollo juegos AAA Consola y PC basado en Reino Unido.
- " Dominio del inglés - atraer más inversiones de Fondos, Inversores Privados y Publishers" - AAA Fabricante de Consola.

3.3.2.6 Conclusiones

A continuación, se resumen las principales conclusiones del análisis:

- El acceso a talento cualificado y con experiencia es un factor fundamental que lleva a las compañías de videojuegos a abrir estudios remotos en otras ciudades.
- Los perfiles más demandados son los relacionados con ingeniería y habilidades técnicas avanzadas, seguido de los perfiles de renderización, lo que pone de manifiesto la profesionalización del sector y la oportunidad de conectar la oferta formativa con las necesidades reales de la industria.
- La presencia de inversores y un ecosistema de emprendimiento maduro influyen en la decisión de instalarse en una ciudad.
- El ecosistema del sector del videojuego en una ciudad es lo que más valor les aporta a las grandes compañías del sector.
- El acceso a tecnología avanzada y a centros de innovación es fundamental para ayudar a superar retos futuros.
- Madrid es una ciudad atractiva para las compañías del sector a la hora de pensar en abrir una nueva sede, por lo que la ciudad tiene un posicionamiento clave y una oportunidad para atraer a estas compañías y que establezcan una sede en la ciudad.

Los perfiles más demandados y más difíciles de atraer son los relacionados con ingeniería y habilidades técnicas avanzadas, seguido de los perfiles de renderización.



3.4 Análisis externo

Se ha realizado un análisis externo identificando casos de estudio de otras ciudades que se han desarrollado como polos de compañías de videojuegos, con el objetivo de extraer buenas prácticas, identificar factores clave de éxito y evaluar su aplicabilidad en el contexto local para potenciar el posicionamiento estratégico de Madrid en la industria del videojuego.

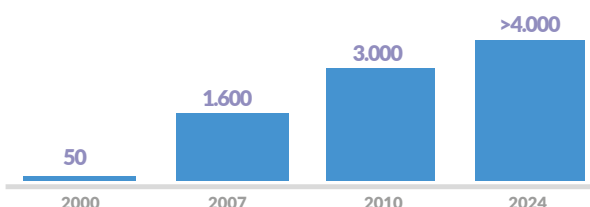
3.4.1 Montreal

“Hace 25 años apenas había media centenar de empleados, y ahora Quebec es el tercer centro de desarrollo más grande del mundo” – Yannis Mallat, CEO de Ubisoft Montreal

Montreal se ha consolidado como uno de los hubs más importantes del mundo en la industria del videojuego, impulsado principalmente por el crecimiento de Ubisoft y un ecosistema de incentivos públicos.

Desde el año 2000, el número de empleados de Ubisoft Montreal ha pasado de 50 a más de 4.000 en 2024, gracias a un programa de subvenciones directas y créditos fiscales diseñados específicamente para atraer y retener talento en el sector.

EVOLUCIÓN EMPLEADO DE UBISOFT EN MONTREAL (NÚMERO DE EMPLEADOS)



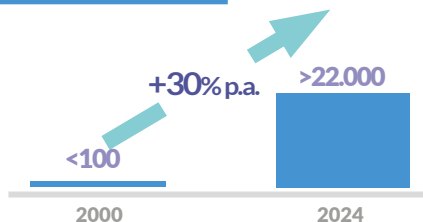
Entre los principales incentivos, destaca un crédito fiscal del 37,5% sobre los salarios de los desarrolladores, lo que equivale a aproximadamente 30.000 dólares canadienses (CAD) por empleo. Además, el gobierno de Quebec ha ofrecido subvenciones en efectivo adicionales, como los 19 millones de dólares

canadienses otorgados a Ubisoft con el objetivo de crear 3.000 puestos de trabajo antes de 2010. Estas medidas se han renovado periódicamente durante más de dos décadas, demostrando un compromiso a largo plazo con la industria.

Este apoyo institucional no solo fortaleció el crecimiento de Ubisoft, sino que también atrajo a otros grandes actores del sector como EA, Warner Bros, Eidos o THQ, que establecieron operaciones en Montreal gracias al ecosistema de talento ya desarrollado y al marco de incentivos existentes. El impacto agregado ha sido masivo: el empleo total en el sector en Quebec ha pasado de menos de 100 personas en 2000 a más de 22.000 en 2024, con un crecimiento promedio anual superior al 30%. Ubisoft, por su parte, ha gastado cerca de 4.000 millones de CAD en la región entre 2000 y 2025.

La lección clave del caso de estudio de Montreal es que un "gran estudio ancla" puede impulsar un ecosistema.

EVOLUCIÓN DE EMPLEADOS EN EL SECTOR EN QUEBEC (NÚMERO DE EMPLEADOS)



3.4.2 Londres

Londres se ha consolidado como un importante hub europeo de videojuegos alcanzando un total de 683 estudios en 2024. Durante este mismo año, 202 empresas del sector han reportado sus cuentas al registro mercantil local, reflejando una facturación combinada de aproximadamente 3.500 millones de libras y dando empleo a cerca de 10.000 personas.

La edad promedio de las empresas londinenses dedicadas al desarrollo de videojuegos es de 10,5 años, lo que indica una madurez relevante en su ecosistema empresarial.

Cabe destacar que el 62% del empleo en estudios londinenses es generado por empresas extranjeras, lo que subraya el atractivo internacional de la ciudad. Londres ha sido protagonista en el aprovechamiento del programa de subvenciones Video Games Tax Relief (VGTR), con más de £830 millones distribuidos para financiar el desarrollo de 1.940 videojuegos. Además, el reconocimiento de la industria en el ámbito cultural se ve reflejado desde 2003 con la inclusión de los videojuegos en los premios BAFTA, colocándolos al mismo nivel que el cine y la televisión.

El 62% del empleo en estudios londinenses es generado por empresas extranjeras, lo que subraya el atractivo internacional de la ciudad.

3.4.2.1 Fortalezas del ecosistema en Londres

Reconocimiento del videojuego como Industria Tecnológica Cultural:

El apoyo de BAFTA ha sido clave para elevar la reputación cultural del sector del videojuego en el Reino Unido y en el mundo, otorgándoles visibilidad pública y audiovisual comparable al cine y la televisión.

En 2025, la ceremonia destacó por celebrar tanto grandes producciones AAA como títulos independientes, incluyendo nuevas categorías como "Game Beyond Entertainment", que galardonan experiencias con un impacto narrativo o social profundo.

Asociaciones activas y complementarias:

Tanto TIGA como UKIE son asociaciones destacadas en la industria de los videojuegos en el Reino Unido, y ambas cuentan con una base significativa de miembros.

- **TIGA:** fundada en 2021, representa a desarrolladores y editores de videojuegos, así como a proveedores de servicios asociados. La organización ha sido reconocida por su labor en la promoción y apoyo a los desarrolladores independientes en el Reino Unido.
- **UKIE:** Fundada en 1989, representa a toda la cadena de valor de la industria, desde desarrolladores hasta distribuidores y minoristas. Ha estado enfocada en la promoción de la industria del videojuego como un sector económico fuerte y tiene un alto involucramiento en eventos y campañas internacionales y en la promoción del Reino Unido como un líder global en videojuegos.

Sistema de Prácticas Profesionales:

Una de las formas en que el Gobierno del Reino Unido apoya la reserva de talento de la industria del videojuego es patrocinando el llamado "Aprendizaje de Programador de Juegos de Nivel 7", que proporciona fondos a un proveedor acreditado para 24 meses de capacitación.

Existen algunas dificultades para la implementación de este plan. A muchos estudios, especialmente a los más pequeños, les preocupa que la incorporación y la formación impongan una pesada carga financiera y de tiempo a los equipos, ya de por sí estresantes, en medio del cumplimiento de los estrictos plazos de los proyectos.

En 2025, BAFTA destacó por celebrar tanto grandes producciones AAA como títulos independientes, incluyendo nuevas categorías como "Game Beyond Entertainment".

Eventos:

Londres ha desarrollado importantes eventos relacionados con la industria del videojuego, destacando:

- **London Game Festival:** Celebrado anualmente en abril durante 16 días. Cuenta con más de 100 mil asistentes presenciales, más de 300 exhibiciones de juegos y más de 4.100 profesionales de la industria.
- **EGX London:** Establecido en 2008 como Eurogamer Expo, EGX es uno de los eventos de videojuegos más grandes del Reino Unido. Es principalmente una feria comercial orientada al consumidor, pero también tiene una parte para el negocio B2B.
- **Develop Brighton:** Celebrada anualmente en Brighton es la conferencia de desarrolladores de juegos más importante del Reino Unido. Incluye conferencias, mesas redondas y sesiones con representantes de las principales compañías de videojuegos.

3.4.3 Colonia

Colonia se ha consolidado como uno de los centros más dinámicos de *gaming* e eSports en Europa, gracias a eventos de gran relevancia y una infraestructura robusta que lo convierte en un polo de referencia regional. Su posicionamiento se refleja en dos factores: la organización anual de eventos de talla global, y la presencia de instalaciones y talento especializado. Gamescom —una de las ferias de videojuegos más grande del mundo, con más de 370.000 visitantes en su última edición— y Devcom actúan como imanes que atraen a desarrolladores, *publishers*, inversores y *fans* durante todo el año.

Además, eventos internacionales como ESL One Cologne, reúnen en la Lanxess Arena a decenas de miles de espectadores presenciales y cientos de miles más de audiencia en *streaming*, generando un enorme impacto económico y reputacional.

En cuanto a infraestructura y talento, Colonia ha desarrollado un entorno propicio para la creación y producción de contenido eSports. Alberga estudios de *streaming* profesionales, una comunidad tecnológica multicultural, y la proximidad con centros multimedia ya consolidados, como Coloneum, lo que facilita el intercambio de conocimientos entre sectores creativos y tecnológicos.

3.4.4 Otros casos de estudio de eSports

- **En Tokio, el Red Bull Gaming Sphere ha consolidado un modelo interactivo de desarrollo de talento, combinando talleres, entrenamientos y espacios de encuentro para jugadores de todos los niveles.** Con una participación anual que supera los 3.000 jugadores, este tipo de iniciativas ejemplifica cómo un enfoque experiencial e inclusivo puede impulsar tanto el talento emergente como la sostenibilidad financiera del sector.
- **Dubái, la Esports Academy representa un enfoque integral que fusiona entrenamiento técnico en títulos populares con el desarrollo personal de sus participantes.** Esta academia ha contribuido a la creación de más de 500 empleos directos e indirectos, posicionando a Dubái como un hub de innovación en eSports dentro de la región.
- **Londres: De forma similar al caso de estudio de Dubái, el Excel Esports Training Facility en Londres ofrece instalaciones de alto rendimiento enfocadas al entrenamiento profesional y amateur, lo que ha**

derivado en un aumento del 25% en el rendimiento competitivo de sus jugadores y en la atracción de nuevos patrocinios.

- **Iniciativas educativas como Scholastic Esports en EE.UU. o los Youth Championships de la British Esports Association en Reino Unido demuestran el valor formativo y social de los eSports.** Estos programas han involucrado a miles de jóvenes en competencias estructuradas, reforzando habilidades técnicas, trabajo en equipo y disciplina, y han contado con el respaldo de grandes empresas tecnológicas.
- **En Corea del Sur, el Samsung Youth Esports Program se ha enfocado en la inclusión de jóvenes de áreas rurales,** logrando un incremento del 30% en la participación en ligas regionales y consolidando eventos anuales con miles de asistentes, reflejo de un ecosistema vibrante y equitativo.

3.4.5 Conclusiones

A continuación, se reflejan las principales conclusiones del análisis externo:

- **Los incentivos fiscales y el apoyo institucional son herramientas eficaces para estimular el crecimiento del sector.** Estas medidas no solo fomentan la instalación de estudios internacionales, sino que permiten el desarrollo de un ecosistema local robusto y competitivo.
- **La existencia de un “estudio ancla” puede actuar como catalizador del ecosistema,** impulsando la empleabilidad y retención del talento y atrayendo a otras empresas del sector.
- **El reconocimiento cultural y educativo del videojuego refuerza su legitimidad y atractivo.**
- **La integración educativa de los eSports es clave para nutrir talento y normalizar su práctica desde edades tempranas.**
- **La celebración de eventos globales de *gaming* e eSports posicionan a las ciudades como referentes globales y tienen un impacto directo en la reputación, economía local y atracción de inversión.**
- **La formación técnica y el desarrollo de infraestructuras especializadas son elementos críticos del éxito.**

3.5 DAFO

A continuación, y a modo resumen de las principales conclusiones del análisis realizado, se muestra un DAFO que identifica las Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades clave para el posicionamiento estratégico de Madrid en la industria del videojuego y los eSports.

DEBILIDADES

- Falta de desarrollo y madurez en la industria para retener el talento formado.
- Falta de inversores.
- Falta de *publishers*.

AMENAZAS

- Competencia de otros *hubs* ya posicionados como Londres, Colonia y Berlín, así como de centros globales como Montreal y Los Ángeles.

FORTALEZAS

- Ecosistema educativo robusto con 10 universidades y más de 30 centros formativos de prestigio donde se imparten más de 40 programas específicos; el 60% de talento nacional con máster o superior se concentra en Madrid.
- Ecosistema diversificado, con los principales empleadores presentes en más de un segmento.
- Infraestructura clave, tanto en el ámbito tecnológico (conectividad y centros de procesos de datos).
- Apoyo de la ciudad con iniciativas como el Campus del Videojuego (Madrid in Game), que promueven sinergias público-privadas.

OPORTUNIDADES

- Primer ecosistema que potencia la tecnología del videojuego en otros sectores productivos.
- Apoyarse en el Clúster de Videojuegos, como ecosistema que desarrolla el ecosistema y genera oportunidades.
- Impulsar eventos eSports y alianzas con ligas internacionales para aumentar visibilidad, turismo y economía local.
- Captación de empresas latinoamericanas aprovechando la afinidad cultural y lingüística.

4. Marco de acción para el impulso del sector del videojuego y los eSports en Madrid

4.1 Visión, misión y objetivos

Como primer punto de la definición del marco de acción, se establece la visión, misión y objetivos del plan, lo que ofrecerá un marco de referencia para alinear los pilares estratégicos y el plan de acción.

4.1.1 Visión

Convertir a Madrid en uno de los principales *hubs* mundiales del sector del videojuego y los eSports consolidando su liderazgo a nivel europeo gracias a un ecosistema dinámico, innovador y sostenible, capaz de retener talento, atraer inversión y eventos de referencia internacional.

4.1.2 Misión

Impulsar el crecimiento sostenible del ecosistema de videojuegos y eSports en Madrid, fomentando la colaboración público-privada, la atracción y retención de talento de alto nivel, la generación de empleo cualificado y el desarrollo de infraestructuras de vanguardia, para consolidar la ciudad como un referente europeo y mundial de innovación, creatividad y competitividad en la industria del entretenimiento digital.

4.1.3 Objetivos

El marco de acción se enfoca en cuatro objetivos principales:

- **Generar empleo de calidad.**
- **Atraer inversión a la ciudad de Madrid.**
- **Retener y atraer talento.**
- **Posicionamiento del videojuego en otras industrias.**

Para el cumplimiento de estos objetivos fundamentales, se han identificado los siguientes subobjetivos:

- **Generar empleo de calidad:**
 - > Fortalecer el tejido empresarial del sector.
 - > Incrementar puestos de trabajo.
- **Atraer inversión a la ciudad de Madrid:**
 - > Posicionar a la ciudad como un destino estratégico para empresas de videojuegos y eSports.
 - > Establecer alianzas con empresas clave del sector.
 - > Facilitar acceso a inversión para estudios locales.
- **Retener y atraer talento:**
 - > Impulsar y visibilizar el talento local.
 - > Fortalecimiento del ecosistema de eSports.
 - > Promover el sector del videojuego y su impacto social y poder transformador de la sociedad.
- **Posicionamiento del videojuego en otras industrias:**
 - > Desarrollar sinergias entre el sector del videojuego y las industrias adyacentes.

4.2 Pilares del marco de acción

El marco de acción para posicionar a Madrid como un hub líder en la industria del videojuego y los eSports se articula en torno a cinco pilares fundamentales que agrupan las líneas de actuación prioritarias. Estos pilares permiten estructurar las iniciativas en función de sus objetivos clave.

Marco de acción para el impulso del sector del videojuego y los eSports en Madrid

Desarrollo del ecosistema de videojuegos y eSports	Captación, retención y desarrollo de talento	Posicionamiento internacional	Generación y consolidación de comunidad	Desarrollo de industrias adyacentes
<ol style="list-style-type: none"> 1. Colaboración público-privada con el Clúster de Videojuegos. 2. Desarrollo de una red de embajadores. 3. Crecimiento y consolidación de programa Start IN Up. 4. Desarrollo de un proyecto para familiarizar a inversores con el sector. 5. Conexión del ecosistema con las ayudas públicas y privadas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Red de alianzas con universidades a nivel mundial. 2. Desarrollo de eventos educativos en Gaming & eSports. 3. Programa de desarrollo de jóvenes talentos en eSports. 4. Impulso de las ligas juveniles y de desarrollo amateur (ESM). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Programa de atracción de empresas. 2. Establecimiento de una red de aceleradoras. 3. Refuerzo de la presencia en eventos internacionales del sector. 4. Establecimiento de un puente estratégico con América Latina. 5. Atracción de eventos internacionales eSports. 6. Difusión internacional de las fortalezas del ecosistema de Madrid. 7. Programa de colaboración con profesionales expatriados. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realización de eventos locales de difusión. 2. Impulso de Discovery Center como centro experiencial orientado al ciudadano. 3. Consolidación de Observatorio Gaming. 4. Difusión del legado del sector del videojuego en Madrid. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Activación de proyectos piloto centrados en gamificación. 2. Realización de acciones para difundir la gamificación y sus usos. 3. Activación de exposiciones sobre gamificación. 4. Organización de hackatones de innovación abierta.

- Desarrollo del ecosistema de videojuegos y eSports:** Este pilar tiene como objetivo consolidar y fortalecer el ecosistema del videojuego y los eSports en Madrid mediante acciones que fomenten la colaboración entre agentes clave, el acceso a inversión y ayudas públicas, y la proyección de iniciativas como Start IN Up.
- Retención y desarrollo de talento:** Este pilar se enfoca en atraer, formar y fidelizar el talento vinculado al sector del videojuego y los eSports, mediante la conexión con universidades internacionales, la organización de eventos formativos, el impulso de ligas juveniles y el equipo de eSports de Madrid in Game.
- Posicionamiento Internacional:** Este pilar tiene como finalidad proyectar Madrid como referente global en la industria del videojuego y los eSports, a través de la atracción de empresas, el fortalecimiento de la presencia en eventos internacionales y la construcción de alianzas estratégicas, especialmente con América Latina. También se impulsará la creación de redes de aceleración y se reforzará la comunicación internacional para posicionar a la ciudad y a la marca Madrid in Game.
- Consolidación de comunidad:** Este pilar busca fortalecer el vínculo entre los ciudadanos y el ecosistema del videojuego a través de la creación de comunidad, el impulso de la marca Madrid in Game y la promoción de espacios de encuentro y difusión cultural. Se consolidarán iniciativas como el Discovery Center, el Observatorio Gaming y se trabajarán en otras nuevas como la documentación del legado del sector, fomentando la accesibilidad del videojuego para el público general.

- **Desarrollo de Industrias Adyacentes:** El objetivo de este pilar es posicionar a Madrid como líder en el desarrollo de industrias adyacentes, impulsando la aplicación de la tecnología y el conocimiento del sector del videojuego en otras industrias como la sanidad, la biotecnología o la movilidad, como elemento transformador.

4.3 Plan de acción

4.3.1 Desarrollo del ecosistema de videojuegos y eSports

4.3.1.1 Colaboración público-privada con el Clúster de Videojuegos

Se reforzará la colaboración público-privada con el Clúster de Videojuegos como plataforma clave para el desarrollo del ecosistema madrileño del videojuego, impulsando iniciativas conjuntas de alto impacto y fortaleciendo su papel como agente de referencia en el sector.

Se buscará de manera conjunta atraer a nuevas compañías a instituciones públicas que se puedan unirse al clúster, reforzando la organización y ampliando su representatividad, capacidad de influencia y masa crítica como agente articulador del ecosistema del videojuego en Madrid.

Se reforzará la colaboración público-privada con el Clúster de Videojuegos como plataforma clave para el desarrollo del ecosistema madrileño del videojuego,

Se establecerán, en conjunto con el clúster, líneas de actuación con foco en la dinamización del ecosistema, la atracción de nuevas empresas o la retención del talento. Algunas de estas líneas de actuación serán:

- **Atracción de nuevas empresas al clúster.**
- **Desarrollo de sinergias entre el clúster y el programa de aceleración Start IN Up.**
- **Acciones para visibilizar el ecosistema del videojuego en Madrid.**
- **Creación de espacios para la generación de negocio y el networking.**
- **Fomento de planes de colaboración con empresas tractoras del ecosistema madrileño.**
- **Colaboración empresa-centros formativos para alinear las necesidades de la industria con la formación del talento.**

Por otra parte, se mantendrá la línea de ayuda al clúster, con el objetivo de que se sigan desarrollando proyectos específicos que fomenten la visibilidad del ecosistema.

4.3.1.2 Desarrollo de una red de embajadores

Con el objetivo de reforzar el posicionamiento nacional e internacional de Madrid como un hub estratégico para la industria del videojuego, se desarrollará una red de embajadores o expertos especializados en distintos ámbitos clave. Algunos de estos ámbitos pueden ser:

- **Comunicación**
- **Talento**
- **Inversión**
- **Posicionamiento internacional**
- **Innovación tecnológica**
- **Esports**

Esta red estará compuesta por profesionales de alto perfil y reconocimiento en sus respectivos ámbitos, además de los propios mentores del programa Start IN Up, que ya colaboran habitualmente en eventos o sesiones de networking. Los embajadores actuarán como referentes y promotores del proyecto tanto a nivel nacional como internacional, generando conexiones de alto valor que ayuden a cumplir los objetivos del marco de acción.

Una vez definida la red, se diseñará un plan de activación de alianzas con estos embajadores, estableciendo un marco de colaboración que puede incluir participación en eventos, tanto nacionales como internacionales, asesoramiento estratégico, mentoría de proyectos locales o visibilidad conjunta en medios especializados.

4.3.1.3 Crecimiento y consolidación del programa Start IN UP

Start IN Up, el programa de incubación y aceleración de Madrid in Game, ha demostrado en sus tres años de funcionamiento un alto potencial para identificar, acompañar y escalar proyectos innovadores, con varios casos de éxito ya posicionados en el mercado nacional e internacional.

En esta nueva etapa, se plantea reforzar el programa manteniendo su identidad y líneas maestras, pero incorporando mejoras que permitan ampliar su impacto y adaptarse a la evolución del ecosistema.

Como objetivo principal de este crecimiento, **se impulsará la captación de empresas internacionales interesadas en trasladar su sede, abrir nuevas delegaciones o instalar centros de operaciones en Madrid**, ayudando al crecimiento y diversificación del ecosistema madrileño y aumentando el talento y el empleo en la ciudad.

Además, **se buscará dotar al programa de una mayor flexibilidad en la operativa, permitiendo acoger un número creciente de compañías** y ajustando también el calendario según las necesidades o el potencial de escalado de las startups integrantes. Por otra parte, se seguirá fomentando la inclusión de startups de distintas disciplinas vinculadas al videojuego, como la gamificación, el entretenimiento inmersivo o las tecnologías aplicadas al gaming. Esta apertura contribuye a enriquecer el perfil del programa, atrayendo proyectos con modelos de negocio complementarios que puedan colaborar entre ellos para enriquecer su propuesta de valor.

Además, **se buscará un refuerzo estratégico de la red de mentores del programa, incorporando nuevos perfiles con alta especialización, experiencia internacional y un marcado perfil senior en áreas clave como diseño de producto, publishing, financiación, monetización, crecimiento o estrategia empresarial**. También se impulsará una mayor implicación de los mentores en el día a día de las startups, ofreciendo un acompañamiento más continuo y personalizado, que se traduzca en un impacto real en la toma de decisiones y el desarrollo del negocio.

Se explorarán nuevas enfoques en dicha red, como la inclusión de expertos en coaching, clave para ayudar a gestionar los retos de liderazgo, la dinámica de equipo y las barreras emocionales que conlleva el emprendimiento.

Se mantendrán y fortalecerán las claves del éxito del programa: formación especializada, mentoring con expertos del sector, desarrollo de eventos con inversores, colaboración con el Clúster de Videojuegos, acceso a perks y beneficios específicos, acceso a laboratorios y tecnología de alta gama, exposición en eventos internacionales, etc.

4.3.1.4 Desarrollo de un proyecto para familiarizar a inversores con el sector

El acceso a inversión es uno de los principales retos para los estudios de desarrollo de videojuegos, com-

pañías de eSports y startups vinculados al sector. Para abordar este reto, se diseñará e implementará un proyecto específico orientado a familiarizar a fondos de inversión, redes de *business angels* y *firmas de venture capital* con el sector del videojuego y los eSports.

El proyecto se enfocará en acercar a estos inversores las dinámicas de negocio propias de la industria del videojuego, así como su potencial de crecimiento, escalabilidad e impacto económico y cultural.

Algunas de las **acciones clave** que puede incluir este plan **son la organización de jornadas de sensibilización y networking, sesiones privadas con expertos del sector o la red de embajadores**, la realización de sesiones para mostrar casos de éxito de la industria o la participación en los eventos de inversión que ya se realizan dentro del Campus del Videojuego, como el Investor's Day o el Demo Day

Este proyecto busca consolidar un entorno favorable a la inversión y facilitar el acceso a financiación a las startups y pequeñas compañías de la industria.

Para reforzar el programa Start IN Up se busca dotar el programa de una mayor flexibilidad en la operativa, permitiendo acoger a un número creciente de compañías.

4.3.1.5 Conexión del ecosistema con las ayudas públicas y privadas

Con el objetivo de mejorar el acceso de las startups del sector del videojuego a las ayudas y subvenciones públicas, se dará continuidad a una iniciativa ya en marcha que conecta al ecosistema emprendedor con representantes de instituciones públicas y organismos gestores de fondos.

Se organizará un encuentro anual, donde los estudios emergentes y startups podrán conocer de primera mano las convocatorias disponibles, requisitos, plazos y procesos de solicitud, además de resolver dudas directamente con las entidades convocantes. Esta jornada se convertirá en un espacio clave de información, asesoramiento y networking, reforzando la conexión público-privada y favoreciendo que más proyectos accedan a recursos clave para su crecimiento.

Esta acción permitirá también identificar barreras comunes en el acceso a ayudas, y establecer sinergias con entidades como el Clúster de Videojuegos para

potenciar el aprovechamiento de estas oportunidades por parte del ecosistema madrileño.

4.3.2 Retención y desarrollo de talento

4.3.2.1 Red de alianzas con universidades a nivel mundial

Con el objetivo de impulsar el talento de la ciudad y posicionar a Madrid como un hub internacional de formación y colaboración académica en el sector del videojuego, se buscará establecer alianzas con universidades y centros formativos de prestigio a nivel global.

Esta iniciativa tiene un doble objetivo. Por un lado se buscará generar sinergias entre instituciones educativas internacionales y empresas locales del ecosistema, promoviendo la atracción de talento y la cocreación de programas de prácticas internacionales.

En paralelo, se fomentará la creación de mecanismos de intercambio y colaboración con universidades y centros formativos nacionales, para fortalecer el ecosistema educativo español en torno al videojuego, mediante el desarrollo de programas de movilidad entre instituciones, el intercambio de buenas prácticas docentes, la creación de redes de profesores y expertos y la documentación y difusión de casos de éxito vinculados a empleabilidad, innovación o emprendimiento en el sector.

4.3.2.2 Desarrollo de eventos educativos en *Gaming & Esports*

Con el fin de conectar la educación con la práctica profesional, y la difusión de las posibilidades formativas y profesionales de la industria del videojuego, se realizarán distintos eventos que pueden incluir talleres, conferencias, hackatones, ferias y competiciones educativas.

Estos eventos estarán diseñados para involucrar a las

nuevas generaciones en el gaming y los eSports, fomentando el desarrollo temprano de talento y consolidando un ecosistema sostenible de videojuegos y competiciones electrónicas en Madrid:

- Talleres prácticos diseñados para enseñar habilidades específicas en el desarrollo de videojuegos y la industria de los eSports (ej. Diseño de niveles de juego, introducción a la producción de *esports* etc.)
- **Conferencias educativas lideradas por expertos de la industria**, abordando temas clave como innovación tecnológica, tendencias de mercado y desarrollo profesional en el *gaming*.
- **Hackatones y competiciones educativas** donde equipos de estudiantes y profesionales trabajen en retos tecnológicos aplicados al *gaming* y los eSports.
- Organización de **ferias educativas** para conectar estudiantes, profesionales y empresas con universidades y centros de formación.
- **Cazacracks**: Evento organizado por Madrid in Game, que ya cuenta con varias ediciones realizadas con éxito, y que consiste en una serie de tours por institutos para acercar a los jóvenes las posibilidades de formación y empleo que ofrece la industria del videojuego.

4.3.2.3 Programa de desarrollo de jóvenes talentos en eSports

Con el objetivo de identificar, formar y proyectar a jóvenes talentos en eSports, se desarrollará un plan específico apalancado en el equipo de eSports oficial de Madrid in Game.

Este equipo, que ya está en funcionamiento y que realiza convocatorias periódicas para incorporar nuevos jugadores, compite activamente en las ligas locales de Esports Series Madrid (ESM) y ha llevado a cabo partidos de exhibición frente a equipos profesionales, servirá como plataforma estratégica para conectar con nuevos perfiles, fomentar la profesionalización y fortalecer la cantera local de jugadores.



Asimismo, se mantendrá un sistema de pruebas de acceso periódicas, abiertas a jóvenes jugadores que aspiren a formar parte del equipo o del ecosistema competitivo vinculado a Madrid in Game, con circuitos de preselección y seguimiento. Todo el programa será acompañado por mentores especializados y se vinculará con otros ejes del ecosistema, como el área de formación, las ligas locales y el sector educativo.

4.3.2.4 Impulso de las ligas juveniles y de desarrollo amateur (ESM)

Con el propósito de ofrecer a los jóvenes un entorno estructurado para desarrollar sus habilidades competitivas y acercarse de forma progresiva al ecosistema profesional de los eSports, se continuará impulsando las ligas juveniles y de desarrollo amateur bajo la marca Esports Series Madrid (ESM).

Esta iniciativa, dirigida a jugadores a partir de los 14 años, proporciona una estructura competitiva adaptada a su edad y nivel, fomentando una evolución gradual hacia entornos profesionales. Las ESM ya cuentan con una comunidad consolidada y una frecuencia regular de competiciones que contribuyen a la detección de talento y al fomento de la cultura competitiva desde edades tempranas.

Como parte de su evolución y crecimiento, se establecerá un proceso periódico de identificación de nuevos videojuegos con comunidades activas y alto potencial competitivo, con el objetivo de valorar su posible incorporación a las ligas ESM. Esta revisión continua permitirá mantener la liga actualizada y alineada con las tendencias del sector y los intereses de las nuevas generaciones de jugadores.

4.3.3 Posicionamiento Internacional

4.3.3.1 Programa de atracción de empresas

Como parte del marco de acción enfocado en el posicionamiento internacional de Madrid como hub de referencia en la industria del videojuego, se desarrollará un programa de atracción de empresas internacionales del sector del videojuego que estén considerando expandir sus operaciones en Europa. El objetivo principal será presentar a Madrid como un destino competitivo, innovador y atractivo para el establecimiento de nuevos estudios, con un ecosistema desarrollado y coordinado, con asociaciones clave para el desarrollo del tejido empresarial como el Clúster del Videojuego, y con acceso a talento formado y centros de tec-



El punto de partida será la elaboración de un mapa de empresas objetivo —grandes desarrolladoras, *publishers*, tecnológicas especializadas y proveedores estratégicos— junto con la identificación de tomadores de decisiones clave dentro de cada compañía. Para ello, se utilizará la red de embajadores y los contactos conseguidos a través de la exposición en ferias y eventos internacionales.

Se diseñará un dossier que recoja las principales claves de Madrid como centro estratégico para el establecimiento de empresas del sector.

4.3.3.2 Establecimiento de una red de aceleradoras

Con el objetivo de consolidar a Madrid como un referente global en el impulso al emprendimiento en videojuegos, se pondrá en marcha la creación de una red de aceleradoras especializadas que conecte Start IN Up con otras aceleradoras y programas de incubación internacionales. Esta red buscará fomentar la colaboración entre estos programas de emprendimiento, compartir conocimiento, visibilizar el talento local y posicionar a Madrid como un nodo de referencia para la innovación en *desarrollo de videojuegos*, eSports y tecnologías adyacentes.

La red se construirá sobre una comunicación fluida y sostenida, con espacios regulares de intercambio de buenas prácticas, metodologías de aceleración y ex-

periencias de éxito. También se buscará la posibilidad de que mentores internacionales puedan participar en la iniciativa de Start IN Up de forma puntual o recurrente.

Esta red de aceleradoras también será un punto de contacto clave con otras startups con potencial de escalado que busquen en Madrid un sitio donde establecerse y abrir mercado, contribuyendo también al objetivo de atraer agentes del ecosistema.

4.3.3.3 Refuerzo de la presencia en eventos internacionales del sector

Como parte del posicionamiento internacional que busca el marco de acción, se quiere reforzar la presencia de la marca Madrid in Game en las principales ferias internacionales del sector del videojuego. Esta línea de acción, ya en marcha, ha demostrado ser clave para establecer conexiones estratégicas con empresas, inversores, *publishers* y aceleradoras de referencia a nivel global.

A partir del conocimiento adquirido en ediciones anteriores, se estructurará un plan anual de participación en ferias y eventos internacionales, priorizando aquellos que ofrecen mayores oportunidades para cumplir los objetivos del marco de acción: atraer inversión, establecer relaciones institucionales de valor, generar oportunidades de colaboración tecnológica, captar empresas interesadas en instalarse en Madrid y reforzar la visibilidad global de la ciudad como destino competitivo para el desarrollo del videojuego.

Se buscará también proyectar y dar visibilidad a las startups de la red Start IN Up y a los casos de éxito del ecosistema local, ofreciéndoles oportunidades reales de *networking*. Se habilitarán espacios dentro del stand donde las startups seleccionadas puedan presentar sus proyectos, establecer reuniones B2B y conectar con potenciales socios internacionales, favoreciendo su crecimiento y facilitándoles acceso a inversores internacionales.

Como parte de esta acción, el área responsable del Campus del Videojuego propondrá a la Junta de Gobierno un plan de eventos que tendrán consideración de eventos de especial interés para la ciudad de Madrid y por tanto se acogerán a los beneficios económicos que ello conlleve (descuentos en tarifas de centros e instalaciones municipales, utilización de publicidad institucional, etc).

4.3.3.4 Atracción de torneos internacionales de eSports.

Con el objetivo de posicionar a Madrid como una sede estratégica para la celebración de grandes eventos internacionales de eSports, se elaborará un dossier de atracción de eventos que sirva como herramienta de promoción ante organizadores, ligas, *publishers* y operadores globales del sector. Este tipo de competiciones no solo generan un importante impacto económico y turístico en las ciudades anfitrionas, sino que también refuerzan su visibilidad internacional y consolidan su imagen como *hubs* innovadores y dinámicos en el sector del videojuego.

Para completar este dossier, se trabajará un sistema de incentivos que apoye la celebración de estos eventos, además de un catálogo de servicios de ciudad, y pondrá en valor las características y activos diferenciales que ofrece Madrid:

- La existencia del Campus del Videojuego, como infraestructura pública de referencia en Europa, con el Esport Center como un centro de entrenamiento y formación continua donde realizar eventos paralelos al principal.
- Un ecosistema local consolidado de equipos profesionales de eSports, ligas locales, eventos formativos etc.
- La amplia red de instalaciones adaptadas para eventos presenciales de gran formato (Movistar Arena, IFEMA, Palacio Vistalegre, etc.).



- La colaboración activa del Ayuntamiento de Madrid y el respaldo institucional a través de iniciativas como Madrid in Game.
- El atractivo global de la ciudad por su conectividad, oferta hotelera, clima, cultura y experiencia en organización de grandes eventos.
- El apoyo a estos torneos se realizará como eventos de especial interés según se desarrolla en la actuación "Refuerzo de la presencia en eventos internacionales del sector".

4.3.3.5 Establecimiento de un puente estratégico con América Latina

Esta iniciativa busca **reforzar las relaciones ya establecidas y desarrollar nuevas alianzas estratégicas que permitan por una lado proyectar a Madrid como la puerta de entrada preferente para las compañías latinoamericanas que buscan acceder al mercado europeo, y por otro lado favorecer la expansión al mercado latinoamericano a las compañías establecidas en Madrid.**

La proximidad cultural e idiomática de la ciudad con América Latina, combinada con su infraestructura y su relevancia en el ecosistema de *gaming*, convierte a Madrid en el lugar ideal para liderar esta expansión. En los últimos meses, ya se han desarrollado diversas acciones en esta dirección, como la organización de eventos en Miami para promocionar el ecosistema madrileño. Ya se están incorporando al clúster, entidades de emprendimiento como Manatec (Miami) Universidad de Buenos Aires e incluso su municipalidad, consolidando así una red inicial de colaboración transatlántica.

A partir de estas bases, se definirá una hoja de ruta de consolidación y expansión que incluirá: el fortalecimiento de acuerdos de colaboración con *hubs* tecnológicos, aceleradoras y universidades latinoamericanas, la organización de eventos conjuntos o la colaboración para participar en ferias internacionales y locales.

4.3.3.6 Difusión internacional de las fortalezas del ecosistema de Madrid

Con el objetivo de impulsar el posicionamiento internacional de Madrid como hub estratégico del videojuego, así como de reforzar la visibilidad global de la marca Madrid in Game, se desarrollarán acciones di-

rigidas a ampliar el alcance comunicativo más allá del ámbito nacional.

Esta línea de trabajo incluirá iniciativas como:

- Publicación de contenidos y noticias en inglés en los canales oficiales.
- Búsqueda activa de colaboraciones con medios internacionales especializados para dar visibilidad a los avances y logros del ecosistema madrileño.
- Traducción y adaptación de algunos informes del Observatorio del Gaming con vocación internacional, facilitando su difusión en redes globales y eventos sectoriales.

Estas acciones permitirán consolidar la marca ciudad a nivel internacional.

4.3.3.7 Programa de colaboración con profesionales expatriados

Los profesionales cualificados españoles que desarrollan su carrera en el extranjero dentro del sector del videojuego representan una fuente de conocimiento, experiencia y conexión internacional de gran valor para el ecosistema en Madrid y los objetivos del marco de acción por ello, se pondrá en marcha una línea de actuación para establecer relaciones de alto valor con estos profesionales expatriados.

Los profesionales cualificados españoles que desarrollan su carrera en el extranjero dentro del sector del videojuego representan una fuente de conocimiento, experiencia y conexión internacional de gran valor.

El objetivo será **crear y consolidar una comunidad activa de profesionales españoles con posiciones relevantes en la industria global del videojuego, los eSports y disciplinas tecnológicas relacionadas.** Esta comunidad fomentará el intercambio continuo de información, la colaboración en eventos o proyectos y la participación en actividades de mentoring, generando así un vínculo estable con Madrid y con las iniciativas desarrolladas en el *hub*.

El mantenimiento de esta comunidad permitirá dar visibilidad a estos profesionales del crecimiento del sector en la ciudad, convirtiéndolos en aliados estratégicos, capaces de actuar como prescriptores e influir positivamente en las decisiones de sus compañías sobre inversiones, localizaciones o expansión en Europa.

4.3.4 Consolidación de comunidad

4.3.4.1 Realización de eventos locales de difusión

Con el objetivo de seguir construyendo una comunidad sólida y conectada en torno al ecosistema del videojuego en Madrid, se realizarán eventos locales para difundir y dar visibilidad al sector. Estas actividades, que ya se están desarrollando con éxito, se ampliarán para fortalecer el vínculo entre las empresas del sector y el público general, generando mayor proximidad, participación ciudadana e impulsando el posicionamiento de la marca Madrid in Game:

- **El Tardeo de Madrid in Game: Evento de networking diseñado para conectar a ejecutivos, desarrolladores, inversores y otros actores clave del sector del gaming y los eSports.**
- **Jornadas Intergeneracionales Gaming: Evento que une a niños de primaria con personas mayores con deterioro cognitivo, para compartir una jornada de aprendizaje mutuo a través de los videojuegos, con el objetivo de visibilizar los beneficios de los videojuegos en la estimulación cognitiva, física y emocional de las personas mayores, al tiempo que se creaba un espacio de enseñanza y aprendizaje mutuo entre generaciones.**

Anualmente se diseñará un calendario de eventos con formatos diversos y abiertos que tendrán lugar tanto dentro de las instalaciones del Campus del Videojuego, como en otras instalaciones exteriores que favorezcan los objetivos del programa (ej. empresas del sector, empresas tecnológicas, universidades, etc.)

Una línea prioritaria será la organización de eventos que combinen deporte tradicional y eSports, como torneos mixtos, retos físicos y virtuales etc. Estas actividades tendrán como objetivo fomentar una imagen positiva, sana y equilibrada del videojuego competitivo, reforzando valores como el trabajo en equipo, la salud mental y física, la socialización, la accesibilidad y la inclusión.

4.3.4.2 Impulso del Discovery Center como centro experiencial orientado al ciudadano

El Discovery Center, como parte del complejo del Campus del Videojuego, tiene un papel clave como espacio de encuentro entre la el público en general y la industria del videojuego, facilitando su comprensión, valoración y acceso desde una perspectiva

cultural, profesional, y educativa. Con esta acción, se plantea su impulso como un verdadero centro experiencial dinámico, con programación estable y una vocación divulgativa orientada al ciudadano.

Uno de los ejes principales será el desarrollo de un programa anual de exposiciones que abordarán distintas dimensiones del videojuego —historia, narrativa, arte, tecnología, impacto social, legado— con un enfoque accesible y participativo para todo tipo de públicos, desde familias y estudiantes hasta adultos, aficionados o profesionales del sector.

En paralelo, se impulsará un plan itinerante de experiencias y contenidos, diseñado para llevar el videojuego a otros espacios culturales, centros educativos o eventos de ciudad.

También se buscará establecer colaboraciones con otros organismos culturales nacionales e internacionales que permitan acoger exposiciones de referencia en el sector.

El Discovery Center se convertirá en un espacio vivo, abierto y referente en la difusión de la cultura del videojuego.

Esta acción contribuirá a hacer del **Discovery Center un espacio vivo, abierto y referente en la difusión de la cultura del videojuego**, al servicio de la comunidad y alineado con los valores y objetivos de Madrid in Game.

4.3.4.3 Consolidación del Observatorio del Gaming

El Observatorio del Gaming de Madrid in Game, ya constituido, continuará desarrollando su labor como herramienta estratégica para generar conocimiento, visibilizar la evolución del sector y reforzar el posicionamiento de la ciudad.

A través de este observatorio, se busca seguir elaborando informes especializados sobre temáticas clave como el empleo en la industria, la facturación del sector, el posicionamiento de Madrid como hub del videojuego o su impacto en otras industrias.

Se reforzará que estos informes se realicen en colaboración con el Clúster Videojuegos, otras asociaciones sectoriales o con empresas del ecosistema, fomentando así un enfoque compartido y representativo de la

realidad del sector. Además de servir para monitorizar la evolución del sector en la ciudad, estos estudios contribuirán a dar mayor visibilidad pública y mediática a la industria del videojuego en Madrid.

4.3.4.4 Difusión del legado del sector del videojuego en Madrid

Con el objetivo de preservar y poner en valor la historia del sector del videojuego en Madrid, **se impulsará la puesta en marcha de acciones que tengan por objetivo difundir los hitos, éxitos y activos desarrollados por la industria del videojuego de la ciudad.**

Se impulsará también la creación de una base de datos dinámica que recoja elementos como videojuegos publicados, estudios fundados, reconocimientos internacionales, innovaciones técnicas, eventos clave y otras contribuciones representativas del ecosistema madrileño. Esta base podrá ser mantenida y actualizada de forma continua, con vocación de convertirse en una herramienta de referencia para el conocimiento del sector.

Se impulsará la puesta en marcha de acciones que tengan por objetivo difundir los hitos, éxitos y activos desarrollados por la industria del videojuego de la ciudad.

Como parte de la difusión de este legado **se incluirán exposiciones en el Discovery Center, mediante contenidos visuales, interactivos o expositivos que permitan a los visitantes conocer la evolución y el impacto de Madrid como polo de creación dentro de**

la industria del videojuego.

4.3.5 Desarrollo de industrias adyacentes

4.3.5.1 Activación de proyectos piloto centrados en gamificación

En colaboración con el Clúster de Industrias Creativas y Videojuegos de Madrid y las ciudades u organismos adscritos a su red, se pondrá en marcha un plan para identificar polos industriales con alto potencial de sinergia con el ecosistema del videojuego (en ámbitos como la sanidad, la biotecnología, la movilidad...), con el fin de activar proyectos piloto centrados en la aplicación de la gamificación. Estos proyectos buscarán demostrar el valor añadido que las herramientas, tecnologías y metodologías propias del sector del videojuego pueden aportar a otras industrias, tanto en términos de eficiencia operativa como de innovación en productos, procesos o experiencia de usuario.

Se buscará, en la medida de lo posible, que estos proyectos piloto sean liderados por startups vinculadas al programa de incubación y aceleración Start IN Up, aprovechando su capacidad de innovación ágil, su cercanía tecnológica con las nuevas tendencias del sector y su vinculación directa con el ecosistema local. De este modo, se busca no solo demostrar el potencial de la gamificación en sectores adyacentes, sino también fomentar la maduración, visibilidad y escalabilidad de los proyectos emprendedores surgidos del propio ecosistema madrileño.

Esta acción permitirá posicionar al sector del videojuego como un proveedor transversal de innovación, fortaleciendo su visibilidad, su legitimidad como in-



dustria tecnológica avanzada y su capacidad para contribuir al desarrollo económico en otros ámbitos clave más allá del entretenimiento.

4.3.5.2 Realización de acciones para difundir la gamificación y sus usos

Se desarrollarán acciones centradas en la difusión de la gamificación y sus aplicaciones en industrias no relacionadas directamente con el videojuego, con el objetivo de visibilizar el potencial transversal de sus tecnologías y metodologías. Una de estas acciones será la realización de jornadas que sirvan también como espacio de encuentro entre empresas especializadas en gamificación y representantes de sectores industriales estratégicos, fomentando el diálogo, la inspiración cruzada y la identificación de oportunidades de colaboración.

Se fomentará que las acciones que se lleven a cabo tengan un enfoque práctico, que visibilicen casos reales de proyectos desarrollados por compañías del ecosistema del videojuego, donde se estén aplicando técnicas de gamificación para resolver retos en ámbitos como la energía, la salud, la educación, la logística o la administración pública. Estas acciones permitirán mostrar el alcance de la tecnología del videojuego más allá del entretenimiento, reforzando su carácter de industria avanzada y proveedor de soluciones innovadoras.

4.3.5.3 Activación de exposiciones sobre gamificación

Bajo el marco del Discovery Center como centro experiencial de referencia, se activarán exposiciones

centradas en casos de uso de gamificación aplicados a distintos sectores productivos. Estas exposiciones tendrán como objetivo acercar al público general y a los profesionales el potencial transformador de las tecnologías del videojuego cuando se aplican más allá del ámbito del entretenimiento.

Estas exposiciones se centrarán en proyectos reales desarrollados por empresas especializadas en gamificación o en videojuegos, y que estén aplicando soluciones innovadoras en sectores como la salud, la industria, la educación, la movilidad o la sostenibilidad. A través de contenidos interactivos, visuales y experienciales, el visitante podrá comprender de forma directa cómo estas tecnologías están mejorando procesos, aumentando la motivación de usuarios o empleados, o generando nuevos modelos de interacción en contextos diversos.

4.3.5.4 Organización de hackatones de innovación abierta

En el marco del programa de hackatones que ya realiza Madrid in Game, se incorporará una línea temática específica centrada en la aplicación de tecnologías del videojuego y la gamificación a retos de industrias adyacentes.

Estos hackatones se desarrollarán en colaboración con agentes relevantes de sectores estratégicos, que propondrán problemáticas reales en ámbitos como la movilidad urbana, la salud, la industria, la sostenibilidad o la educación. A partir de estos retos, los participantes diseñarán y prototiparán soluciones gamificadas que den solución a los retos propuestos.



5. Calendario de implementación

		2026	2027
DESARROLLO DEL ECOSISTEMA DE VIDEOJUEGOS Y ESPORTS	Desarrollo de una red de embajadores.		
	Colaboración público-privada con el Clúster del Videojuegos.		
	Desarrollo de un proyecto para familiarizar a inversores con el sector.		
	Crecimiento y consolidación del programa de Start IN Up.		
	Conexión del ecosistema con las ayudas públicas.		
CAPTACIÓN, RETENCIÓN Y DESARROLLO DE TALENTO	Red de alianzas con universidades a nivel mundial.		
	Desarrollo de eventos educativos en <i>Gaming</i> & eSports.		
	Programa de desarrollo de jóvenes talentos en eSports.		
	Impulso de las ligas juveniles y de desarrollo amateur (ESM).		
POSICIONAMIENTO INTERNACIONAL	Programa de atracción de empresas.		
	Establecimiento de una red de aceleradoras.		
	Refuerzo de la presencia en eventos internacionales del sector.		
	Atracción de torneos internacionales de eSports.		
	Establecimiento de un puente estratégico con América Latina.		
	Difusión internacional de las fortalezas del ecosistema de Madrid.		
	Programa de colaboración con profesionales expatriados.		
GENERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE COMUNIDAD	Realización de eventos locales de difusión.		
	Impulso del Discovery Center como centro experiencial orientado al ciudadano.		
	Consolidación del Observatorio del Gaming.		
	Difusión del legado del sector en Madrid.		
DESARROLLO DE INDUSTRIAS ADYACENTES	Activación de proyectos pilotos centrados en gamificación.		
	Organización de una jornada centrada en la gamificación y sus usos.		
	Activación de exposiciones sobre gamificación.		
	Organización de hackatones de innovación abierta.		

6. Indicadores de seguimiento

A continuación, se presentan los indicadores que serán utilizados para medir el éxito del marco de acción.

OBJETIVO	SUBOBJETIVO	INDICADORES DE SEGUIMIENTO
GENERAR EMPLEO DE CALIDAD	Fortalecer el tejido empresarial del sector	Número de empresas del sector creadas.
	Incrementar puestos de trabajo	Número de empleados en empresas del sector
ATRAER INVERSIÓN A LA CIUDAD DE MADRID	Posicionar a la ciudad como un destino estratégico para empresas de videojuegos y eSports	Número contactos internacionales (leads) conseguidos Número de eventos / ferias internacionales con presencia de Madrid in Game
	Establecer alianzas con empresas clave del sector	Número de acuerdos con empresas.
	Facilitar a las empresas locales el acceso a la inversión	Número de eventos de inversión de Start IN Up Inversión obtenida por empresas de Start IN Up Ayudas públicas recibidas por empresas de Start IN Up
RETENER Y ATRAER TALENTO	Impulsar y visibilizar el talento local.	Número de participantes en eventos de difusión
	Fortalecimiento del ecosistema de eSports.	Número de eventos de eSports organizados Número de participantes en ligas locales
	Promover el sector del videojuego y su impacto social y poder transformador de la sociedad.	Número de visitantes del Discovery Center
POSICIONAMIENTO DEL VIDEOJUEGO EN OTRAS INDUSTRIAS	Desarrollar sinergias entre el sector del videojuego y las industrias adyacentes	Número de eventos realizados para transferir el conocimiento del sector a otras industrias

7. Evaluación y seguimiento

La evaluación y seguimiento del marco de acción se realizará mediante un cuadro de mando adhoc que recogerá los indicadores establecidos en este marco. Dicho cuadro de mando se nutrirá de los datos obtenidos por la operación de cada una de las iniciativas descritas para cada uno de los pilares del mismo. El seguimiento se realizará de manera periódica, actualizando dichos indicadores según la naturaleza de los mismos.

Al finalizar el periodo de este marco de acción, se realizará un informe final con las conclusiones de este plan y de aquellas líneas y actividades que serán objeto de ser prorrogadas o aquellas que se puedan incorporarse a futuro.

8. Presupuesto

El presupuesto de ejecución para el año 2026-2027

DESARROLLO DEL ECOSISTEMA DE VIDEOJUEGOS Y ESPORTS	Desarrollo de una red de embajadores.	4.700.000 €
	Colaboración público-privada con el Clúster del Videojuego.	
	Desarrollo de un proyecto para familiarizar a inversores con el sector.	
	Crecimiento y consolidación del programa de StartInUp.	
	Conexión del ecosistema con las ayudas públicas.	
CAPTACIÓN, RETENCIÓN Y DESARROLLO DE TALENTO	Red de alianzas con universidades a nivel mundial.	4.200.000 €
	Desarrollo de eventos educativos en Gaming & eSports.	
	Programa de desarrollo de jóvenes talentos en eSports.	
	Impulso de las ligas juveniles y de desarrollo amateur (ESM).	
POSICIONAMIENTO INTERNACIONAL	Programa de atracción de empresas.	3.200.000 €
	Establecimiento de una red de aceleradoras.	
	Refuerzo de la presencia en eventos internacionales del sector.	
	Atracción de torneos internacionales de eSports.	
	Establecimiento de un puente estratégico con América Latina.	
	Difusión internacional de las fortalezas del ecosistema de Madrid.	
GENERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE COMUNIDAD	Programa de colaboración con profesionales expatriados.	3.600.000 €
	Realización de eventos locales de difusión.	
	Impulso del Discovery Center como centro experiencial orientado al ciudadano.	
	Consolidación del Observatorio del Gaming.	
DESARROLLO DE INDUSTRIA ADYACENTES	Difusión del legado del sector en Madrid.	2.100.000 €
	Activación de proyectos pilotos centrados en gamificación.	
	Organización de una jornada centrada en la gamificación y sus usos.	
	Activación de exposiciones sobre gamificación.	
	Organización de hackatones de innovación abierta.	
TOTAL		17.800.000 €

9. Fuentes de información

A continuación, se resumen las fuentes de información utilizadas para la elaboración del marco de acción:

- Proyecto de consultoría industria del videojuego – IDG (2025).
- Plan estratégico de colaboración entre la industria de eSports. y el Ayuntamiento de Madrid (2025).
- Newzoo Global Esports Market Report (2023).
- Statista: Esports Market Revenue Worldwide (2024).
- PwC Global Entertainment & Media Outlook (2023-2027).
- Business Insider.
- Forbes.
- The Esports Observer.
- Games Industry



M  **DRID**
IN GAME