



## El programa de emprendimiento de Madrid in Game inaugura su quinta edición tras generar más de 200 puestos de trabajo y levantar más de 8,7 millones de euros

- El Start IN Up Program ha inaugurado su quinta edición. Hasta el momento ha generado más de 200 puestos de trabajo y levantado más de 8,7 millones de euros en rondas de financiación
- La quinta convocatoria acogerá durante seis meses a 58 *startups* en el Development Center del Campus del Videojuego
- Las startups podrán acceder a mentorías con perfiles relevantes del sector, acceder a laboratorios de alta tecnología y asistir a las principales ferias de la industria a nivel nacional y global
- El programa de aceleración de Madrid in Game tiene como objetivo consolidar, fomentar y retener el talento de la industria del videojuego para crear un ecosistema fuerte y competitivo en la capital

Madrid. 22 de abril de 2025.- El [Start IN Up Program](#), el programa de emprendimiento de startups del sector del videojuego, los eSports y la gamificación de [Madrid in Game](#), ha inaugurado su quinta convocatoria desde su creación hace dos años. Se trata de una de las aceleradoras de empresas dedicadas al *gaming* más ambiciosas del mundo con la participación de 135 empresas desde su creación en marzo de 2023. En esta nueva edición acelerará a 58 startups.

El Start IN Up Program nació con la misión de atraer, impulsar, retener y potenciar el talento, así como generar empleos directos y de calidad en la industria del videojuego. El programa se adapta a los diferentes perfiles empresariales en función de la etapa madurativa en la que se encuentran cada una de las compañías



seleccionadas, organizándose en tres fases: **preincubación, incubación y aceleración**. Del total de las 58 *startups* que conforman la quinta edición, 7 se encuentran en fase de preincubación, 29 en incubación y 22 en aceleración; teniendo el **59%** sede en **Madrid**. Del total, el **50%** se dedican a diferentes **tecnologías aplicadas** al videojuego (**Web3, Metaverso, AR/VR, marketing, educación, salud o finanzas**); los **estudios de videojuegos suponen un 47%** y el **3%** restante al **sector de los eSports**.

Desde su puesta en marcha y tras completar cuatro ciclos de aceleración desde su creación, las empresas que han formado parte del programa han conseguido levantar **8,7 millones de euros en financiación público-privada**. Durante su paso por el programa, las *startups* participantes **han generado más de 200 puestos de trabajo**, reforzando el tejido industrial de la ciudad.

Las *startups* participantes reciben **apoyo para la búsqueda de inversión, presencia en eventos profesionales de la industria del videojuego a nivel nacional e internacional**, mentorías con perfiles relevantes del sector y **asesoramiento personalizado de expertos de diferentes ámbitos profesionales** de la industria del videojuego nacional e internacional.

La iniciativa pone a disposición de los emprendedores la posibilidad de acudir a algunos de los principales eventos del sector con el fin de mostrar sus empresas al mundo. Entre las ferias a las que han acudido las *startups* se encuentra la **eMerge Americas de Miami**, la **Game Developers Conference (GDC)** en **San Francisco** o la **Gamescom**, en **Colonia**; también ferias nacionales de gran calado como el **Mobile World Congress** de Barcelona, **BIG** en Bilbao o **Gamergy** en **IFEMA, Madrid**.

Madrid in Game pone a disposición de los participantes un lugar físico donde trabajar, establecer contactos y acceso a tres laboratorios con **recursos tecnológicos de alta gama en sonido, vídeo y realidad virtual y aumentada** para impulsar el desarrollo de **sus empresas** con el objetivo de **consolidar, fomentar y retener el talento de la industria del videojuego para crear un ecosistema fuerte y competitivo en la capital**.

### Los hitos del Start IN Up Program en su última convocatoria

En los dos años de vida que lleva en marcha esta iniciativa, las *startups* aceleradas en el Campus del Videojuego han conseguido hitos destacados que han hecho crecer sus empresas y el ecosistema del videojuego madrileño.



Toteemi lanzó una nueva versión de su aplicación y e-commerce; moythaiDEV consiguió publicar su juego 'Personal 1' en la Meta Store; Póntica ha conseguido firmar con la editora Megalevel para la distribución de 'Plus Ultra: Legado', y ConWiro ha completado el desarrollo de 'Clash of Captains', el videojuego oficial para móviles de la Kings League y ha cerrado una ronda de inversión de 400K euros. Por su parte Infinite Thread lanzó una campaña de micromecenazgo en Kickstarter con la que consiguieron más de 36.000€ para lanzar su juego 'Hidalgo', inspirado en Don Quijote de La Mancha; Taika Studios ha finalizado su primer juego 'KAOS Farm', y Another Path Studios desarrolló y publicó la demo de su juego 'Little Lights Remain' en Steam.

Ángel Niño, concejal delegado del Área de Innovación y Emprendimiento del Ayuntamiento de Madrid ha apuntado durante el evento de presentación que "XXXXX"

### Acto de bienvenida de la quinta convocatoria y novedades: la Start IN Up Community

Tras la bienvenida, el acto reunió a dos de las empresas más veteranas de la aceleradora, [Infinite Thread](#), estudio de desarrollo que actualmente trabaja en **Hidalgo**, juego inspirado en Don Quijote de la Mancha, y [UFO LAB](#), plataforma que permite crear juegos en segundos para empresas, agencias, el sector educativo y creadores de contenido junto a [Somni Game Studios](#), startup de nueva incorporación, una desarrolladora que convierte hábitos saludables en experiencias inmersivas

Tras la presentación, celebrada en el **Experience Center** del Campus del videojuego, las **22 nuevas startups** del programa se instalaron junto con el resto de los emprendedores en el **Development Center**, el pabellón ubicado en el propio Campus en Casa de Campo y dedicado a esta iniciativa que será su **nuevo lugar de trabajo durante los próximos meses**.

El inicio de la quinta convocatoria del Start IN Up Program supone, además, la despedida de algunas de las startups de la primera edición de la aceleradora de Madrid in Game, tras dos años de estadía en el Development Center. Empresas como **Algon Games, Another Path, Beetested, ConWiro, Divertifica, Have Fun Gamers, Infinite Thread** y **VEXR** se despiden del programa. Sin embargo, con el objetivo de mantenerlas vinculadas al Campus del Videojuego y que puedan compartir sus aprendizajes con los futuros emprendedores que se sumen a la iniciativa, se creó en la cuarta convocatoria la '**Start IN Up Community**': una comunidad formada por startups que han finalizado su trayectoria en el programa.



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

### Madrid in Game

Madrid in Game surge como una iniciativa del Ayuntamiento de Madrid y acompaña a las diferentes acciones centradas en promover la industria del videojuego y la gamificación en la capital para convertirla, así, en referente mundial del sector. Madrid entra en el juego para seguir potenciando la capacidad innovadora de la ciudad, de sus profesionales y ciudadanos a través de dos pilares estratégicos: Madrid Game Cluster, que une a todo el ecosistema de empresas y centros de formación del sector, y el Campus del videojuego, que cuenta con una incubadora/aceleradora de empresas, un centro abierto a la ciudadanía los siete días de la semana dedicado a los eSports y un pabellón para eventos.

La iniciativa está presente en ferias y eventos nacionales del sector, pero también ha estado presente en encuentros de referencia internacional como la Game Developers Conference de San Francisco, la Gamescom de Colonia o el Tokyo Game Show.