



**MADRID
IN GAME**

start **IN** up
PROGRAM

PORTFOLIO PRODUCTOS

STARTUPS ED4

Octubre 2024 - Abril 2025





CATEGORÍA SECTORES

14 startups	<u>VIDEOJUEGOS</u> Desarrollo de videojuegos, experiencias inmersivas y simulaciones interactivas	Pág. 2
6 startups	<u>INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y MACHINE LEARNING</u> Soluciones avanzadas de IA para análisis, automatización y generación de contenido	Pág. 9
5 startups	<u>INDUSTRIA 4.0 Y AUTOMÁTICA</u> Digitalización de procesos, IoT y entornos inmersivos en XR/VR	Pág. 12
8 startups	<u>MARKETING DIGITAL Y PUBLICIDAD</u> Optimización de campañas, análisis de datos y estrategias interactivas	Pág. 15
5 startups	<u>E-COMMERCE Y RETAIL</u> Innovación en experiencia de compra, fidelización y personalización digital	Pág. 19
12 startups	<u>EDTECH - EDUCACIÓN Y FORMACIÓN</u> Gamificación, formación interactiva y aprendizaje inmersivo con tecnología	Pág. 22
6 startups	<u>HEALTHTECH - SALUD Y BIENESTAR</u> Soluciones digitales, XR médica y optimización clínica	Pág. 28
8 startups	<u>RECURSOS HUMANOS</u> Plataformas de gestión, medición de productividad y formación gamificada	Pág. 31
14 startups	<u>ENTRETENIMIENTO Y MEDIOS DIGITALES</u> Creación de contenido, análisis de audiencias y experiencias interactivas	Pág. 35
2 startups	<u>MÚSICA Y TECNOLOGÍA</u> Producción musical	Pág. 42
9 startups	<u>DEPORTES Y ESPORTS</u> Plataformas para competición, entrenamiento y simulación en entornos digitales	Pág. 43
7 startups	<u>TURISMO</u> Experiencias gamificadas, personalización de viajes y entornos inmersivos	Pág. 48



CATEGORÍA: VIDEOJUEGOS

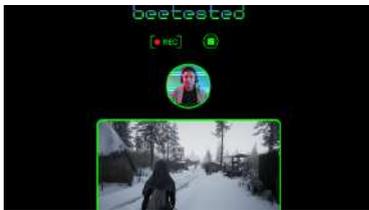
- Desarrollo de videojuegos y experiencias inmersivas en PC, móvil, VR/XR y arcade.
- Servicios de porting a múltiples plataformas y creación de simuladores.
- Aplicaciones de gamificación y juegos educativos para formación y engagement.

BEETESTED

Beemotion: Emotional User Experience Testing



Primera plataforma de playtesting con IA que analiza emociones, reacciones e interacciones clave de los jugadores. Proporciona insights en un dashboard personalizado, optimiza la jugabilidad y respalda decisiones con datos precisos. Reduce riesgos, acelera el desarrollo y garantiza el éxito en su lanzamiento. Ofrece a los juegos los datos que se merecen. ¡Game-changer!



CEO: Yulia Tru
email: yulia@beetested.com
Web: beetested.com

Algunos clientes:



DIVERTIFICA



Expertos en gamificación, Serious games y Narrative Design

Servicios de diseño y desarrollo de herramientas gamificadas para la mejora de procesos de todo tipo de organizaciones. Ya sea para la motivación de operarios de una fábrica, la retención de estudiantes en un curso online o la creación de una app de e-commerce.



CEO: Belén Gomez
email: belen.gomez@divertifica.es
Web: divertifica.es

Algunos clientes:





CATEGORÍA: VIDEOJUEGOS

- Desarrollo de videojuegos y experiencias inmersivas en PC, móvil, VR/XR y arcade.
- Servicios de porting a múltiples plataformas y creación de simuladores.
- Aplicaciones de gamificación y juegos educativos para formación y engagement.

EVVELAND



Evveland: AI and Gamification for your brand's community

Servicios de estrategia y desarrollo de comunidades apasionadas y altamente comprometidas alrededor de las marcas, aprovechando el storytelling envolvente, experiencias gamificadas, interacciones impulsadas por IA y tecnologías Web3. Su enfoque fomenta conexiones genuinas, un propósito compartido y un compromiso sostenido, asegurando que los usuarios se sientan valorados, motivados y empoderados.



CEO: Rafael Bonnelly
email: rafael@evveland.com
Web: evveland.com

Algunos clientes:



EONESIA

SOL 672



Experiencia VR educativa donde el jugador está solo en Marte y debe enfrentarse a un entorno hostil. SOL672 pone al jugador en los zapatos de un astronauta atrapado en el Planeta Rojo, y dependerá de su ingenio y conocimientos científicos para sobrevivir. Lo que hace esta experiencia única es su fidelidad educativa. Basado en la obra de Andy Weir y en investigaciones reales, el jugador se sumergirá en desafíos donde cada recurso cuenta para sobrevivir los soles necesarios.



CEO: Rafael Dorado Miranda
email: rafa.dorado@eonesia.com
Web: eonesia.com/

Algunos clientes:





CATEGORÍA: VIDEOJUEGOS

- Desarrollo de videojuegos y experiencias inmersivas en PC, móvil, VR/XR y arcade.
- Servicios de porting a múltiples plataformas y creación de simuladores.
- Aplicaciones de gamificación y juegos educativos para formación y engagement.

KUMIHO



NEXUS - Quizz/Moba Educativo Gamificado

Videojuego educativo estilo MOBA y trivial/quiz. Durante su desarrollo se han tenido en cuenta las exigencias del ámbito educativo, por este motivo, este videojuego permitirá que los alumnos desarrollen competencias clave y específicas, además de la atención a la diversidad.



CEO: Sara Rual
 email: sara.rual@hotmail.com
 Web: Kumihoesports.com

LAUREL GAMING



App de juegos casuales para empresas y marcas

Aplicación móvil de juegos casuales dónde los usuarios pueden jugar, competir y ganar recompensas reales. Para empresas/marcas pueden personalizar torneos de nuestros juegos (trivial, parchis etc) para diferentes usos:

- Torneos sponsorizados (B2B2C): Conseguir ventas, promocionar productos, validar nuevos lanzamientos.
- Team buildings, Gamificar formaciones, onboardings interactivos (B2B).



CEO: Javier Domingo
 email: jdomingo@laurelgaming.com
 Web: www.laurelgaming.com/

Algunos clientes:





CATEGORÍA: VIDEOJUEGOS

- Desarrollo de videojuegos y experiencias inmersivas en PC, móvil, VR/XR y arcade.
- Servicios de porting a múltiples plataformas y creación de simuladores.
- Aplicaciones de gamificación y juegos educativos para formación y engagement.

MERAKI A&A LLC



Desarrollo de Apps y SaaS

Servicios de desarrollo de aplicaciones móviles gamificadas y softwares SaaS además de otros servicios como ports y desarrollo de juegos. Actualmente está desarrollando un dos juegos de cartas y plataformas. (edited)

CEO: Alba Martín
email: support@m-era-ki-llc.com
Web: m-era-ki-llc.com/

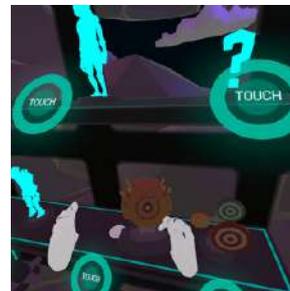


MOYTHAIDEV



Desarrollo de Videojuegos y Experiencias XR Inmersivas

Servicios de diseño y desarrollo videojuegos así como experiencias inmersivas para VR, AR y XR. Desde narrativas interactivas hasta mecánicas basadas en físicas, crean mundos digitales innovadores y atractivos, adaptados a las necesidades de cada cliente. Ya sea para entretenimiento, formación o simulación, dan vida a ideas con tecnología y diseño de vanguardia.



CEO: Thais Gibert Sosa
email: m.y.tgame.development@gmail.com
Web: sites.google.com/view/moythaidev/home



CATEGORÍA: VIDEOJUEGOS

- Desarrollo de videojuegos y experiencias inmersivas en PC, móvil, VR/XR y arcade.
- Servicios de porting a múltiples plataformas y creación de simuladores.
- Aplicaciones de gamificación y juegos educativos para formación y engagement.

MECHANIC GAMES



Desarrollo de videojuegos, apps y experiencias interactivas

Servicio de desarrollo de videojuegos, apps y experiencias interactivas a medida, como Gamificación para Educación y Marcas. Destaca su obra "Crea tu propio monstruo", un juego educativo, gratuito y familiar que potencia la creatividad, imaginación y educación emocional de los más pequeños de la casa.



CEO: Rafael Garrido Toledano

email: rafael.garrido@mechanicgames.net

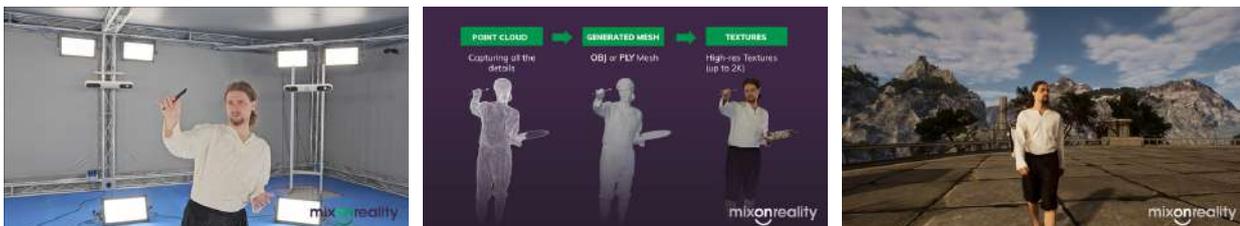
Web: mechanicgames.net/juegos/crea-tu-propio-monstruo

MIXON REALITY



Personajes volumétricos

Servicios de creación de vídeos volumétricos para empresas y marcas con múltiples aplicaciones. El público puede interactuar con los hologramas en XR y pantallas 2D. El software utiliza el conjunto de datos capturado para generar una nube de puntos de alta calidad y una malla holográfica con textura obteniendo un avatar realista con movimiento natural.



CEO: Juan Molina

email: juan@mixonreality.com

Web: mixonreality.com



CATEGORÍA: VIDEOJUEGOS

- Desarrollo de videojuegos y experiencias inmersivas en PC, móvil, VR/XR y arcade.
- Servicios de porting a múltiples plataformas y creación de simuladores.
- Aplicaciones de gamificación y juegos educativos para formación y engagement.

RED MOUNTAIN CONSULTING

Porting a todas las Plataformas, Simuladores (Entrenamiento, Formación, Aprendizaje), Experiencias Inmersivas



Servicios de diseño y desarrollo de todo tipo de experiencias inmersivas para eventos o demostraciones de producto, así como el porting de juegos a las plataformas PlayStation, Nintendo y Xbox.



CEO: Jose Carlos Montero
 email: jcmonterog@redmountain.es
 Web: redmountaingames.com

Algunos clientes:



SCIENTIFIC VIDEOGAMES

Videojuegos para comunicar ciencia



Servicio de desarrollo de videojuegos a medida para clientes que busquen comunicar ciencia de manera innovadora y atractiva. Entre las distintas experiencias interactivas que han desarrollado se encuentran los siguientes: videojuegos para ordenador, móvil y máquina arcade, así como entornos de realidad virtual y aumentada.



CEO: Patricia Bondia Raga
 email: scientificvideogames@gmail.com
 Web: scientificvideogames.com

Algunos clientes:





CATEGORÍA: VIDEOJUEGOS

- Desarrollo de videojuegos y experiencias inmersivas en PC, móvil, VR/XR y arcade.
- Servicios de porting a múltiples plataformas y creación de simuladores.
- Aplicaciones de gamificación y juegos educativos para formación y engagement.

TAIKA STUDIOS

Juegos inmersivos de realidad virtual y desarrollo de contenido VR



Servicios de diseño y desarrollo de experiencias inmersivas únicas a través de juegos feel good en realidad virtual y mixta. También se especializa en desarrollar mundos virtuales envolventes y contenido innovador para marcas. Su nueva gama de juegos propios KAOS incluye diversión y desafío.



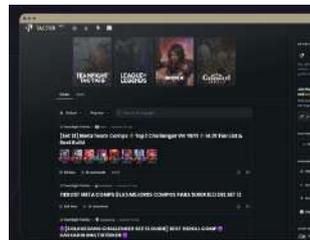
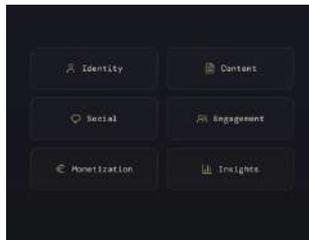
CEO: Juan Carlos Granados Cardona
 email: taikaestudios@gmail.com
 Web: taikaestudios.com

TACTER

Tacter For Studios



Plataforma comunitaria definitiva para juegos en vivo, diseñada para impulsar, conectar y amplificar el impacto de los juegos. Totalmente personalizable y automatizada, se encargan de las herramientas, la moderación y los eventos, para que sus clientes puedan enfocarse en el desarrollo. Tacter crea ecosistemas de jugadores duraderos, ideales para los Forever Games.



CEO: Marcos Sorribas
 email: marcos@tacter.com
 Web: tacter.com

Algunos clientes:





CATEGORÍA: INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y MACHINE LEARNING

- Análisis predictivo y optimización de procesos con IA.
- Generación de contenido mediante modelos de IA generativa.
- Simulación y entrenamiento con inteligencia artificial aplicada.

BEETESTED

Beemotion: Emotional User Experience Testing



Software de análisis e interpretación de emociones. Descubre qué piensa la audiencia antes de que lo exprese. Emotional User Experience Testing es la telemetría para el producto:

- Asegura que las creatividades cumplen los objetivos de campaña.
- Permite testear con focus groups a distancia.
- Facilita la toma de decisiones basadas en datos precisos.
- Es la ventaja competitiva en un mercado donde parece que todo está inventado.



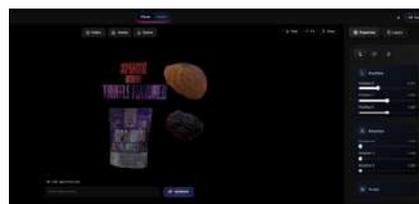
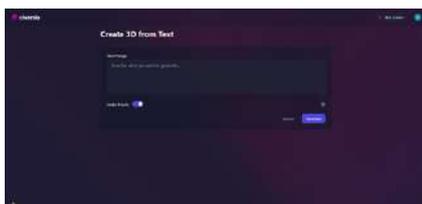
CEO: Yulia Tru
 email: yulia@beetested.com
 Web: beetested.com

CIVERSIA

Consultoría Tecnológica y Desarrollo LockzoneHub



Servicios de desarrollo de soluciones tecnológicas a medida, impulsando la digitalización y automatización de procesos clave. Expertos en desarrollo de plataformas SaaS, aplicaciones web y sistemas de gestión con IA, bases de datos avanzadas y automatización inteligente. Aplican visión artificial, PLN y modelos generativos. Ofrecen consultoría en software interoperable con ERP, CRM y gestión documental, diseñando arquitecturas escalables con bases vectoriales y Elastic. Integran IoT y edge computing para sectores como industria, salud, retail y logística.



CEO: Alejandro Bonnin Martin
 email: hola@civersia.com
 Web: civersia.com

Algunos clientes:





CATEGORÍA: INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y MACHINE LEARNING

- Análisis predictivo y optimización de procesos con IA.
- Generación de contenido mediante modelos de IA generativa.
- Simulación y entrenamiento con inteligencia artificial aplicada.

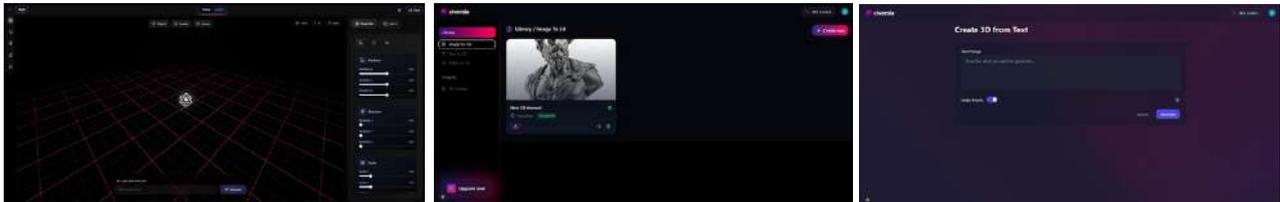
CIVERSIA



Civersia Fast Editor

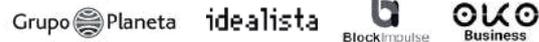
Herramienta de visualización 3D impulsada por inteligencia artificial, diseñada para transformar la manera en que las empresas presentan sus productos y espacios en línea.

- **Generación de Modelos 3D con IA:** Transforma descripciones textuales o imágenes en modelos 3D realistas.
- **Editor 3D Rápido e Intuitivo:** Diseña experiencias 3D interactivas directamente desde tu navegador
- **Integración Web sin Complicaciones:** Publica y comparte tus creaciones 3D en cualquier sitio web.



CEO: Alejandro Bonnin Martin
 email: hola@civersia.com
 Web: civersia.com

Algunos clientes:



EVVELAND



Evveland: AI and Gamification for your brand´s community

Servicios de estrategia y desarrollo de comunidades apasionadas y altamente comprometidas alrededor de las marcas, aprovechando el storytelling envolvente, experiencias gamificadas, interacciones impulsadas por IA y tecnologías Web3. Su enfoque fomenta conexiones genuinas, un propósito compartido y un compromiso sostenido, asegurando que los usuarios se sientan valorados, motivados y empoderados.



CEO: Rafael Bonnelly
 email: rafael@evveland.com
 Web: evveland.com

Algunos clientes:





CATEGORÍA: INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y MACHINE LEARNING

- Análisis predictivo y optimización de procesos con IA.
- Generación de contenido mediante modelos de IA generativa.
- Simulación y entrenamiento con inteligencia artificial aplicada.

GAMELEARN

AI Roleplay



Herramienta de formación que utiliza Inteligencia Artificial para crear simulaciones de ventas realistas. Los equipos comerciales practican en un entorno sin riesgo, reciben *feedback* personalizado y análisis detallados, mejorando habilidades clave como el manejo de objeciones y la confianza en la venta.



CEO: Ibrahim Jabary
 email: arodriguez@game-learn.com
 Web: game-learn.com

Algunos clientes:



UNITED GAMERS

Skill Gap: software de entrenamiento para jugadores de esports



Primera herramienta de entrenamiento para League of Legends, en la que los jugadores pueden entrenar mediante repeticiones las habilidades requeridas en el videojuego. De manera similar a como un jugador de fútbol va al gimnasio para mejorar su capacidad muscular, un jugador de videojuegos debería trabajar en su coordinación con el ratón y el teclado, la capacidad de realizar doble tarea o los movimientos sacádicos, entre otros.



CEO: Ferran Llobet Monerde
 email: ferran@unitedgamers.pro
 Web: skillgap.pro



CATEGORÍA: INDUSTRIA 4.0 Y AUTOMÁTICA

- Digitalización y automatización de procesos industriales con IoT.
- Implementación de gemelos digitales y simulaciones en VR/XR.
- Mantenimiento predictivo mediante análisis de datos y visión artificial.

ARSOFT



EyeFlow: Manuales 3D inmersivos

Plataforma de creación de contenidos de Realidad Aumentada, Realidad Virtual y Realidad Mixta diseñada para simplificar al máximo la implantación de estas tecnologías en las empresas, para aprovechar sus ventajas en formación, apoyo al mantenimiento, márketing, diseño de ingeniería, soporte remoto y apoyo en la inspección.



CEO: Santiago González Izard
 email: santiago@arsoft-company.com
 Web: arsoft-company.com/eyeflow

Algunos clientes:



MIXREAL

SAAS colaborativo para crear IA, AR y VR



SAAS colaborativo que permite crear con IA, AR y VR en segundos y sin programación, con el objetivo de:

- Potenciar la formación con simulaciones en Realidad Mixta.
- Aplicar tecnología IA a los diseños en realidad mixta.
- Revolucionar el diseño y prototipado de productos en 3D.
- Incrementar ventas con apps inmersivas.
- Ofrecer asistencia remota y soporte técnico XR.



CEO: Alvaro Sicilia
 email: alvaro@mixreal.com
 Web: mixreal.com

Algunos clientes:





CATEGORÍA: INDUSTRIA 4.0 Y AUTOMÁTICA

- Digitalización y automatización de procesos industriales con IoT.
- Implementación de gemelos digitales y simulaciones en VR/XR.
- Mantenimiento predictivo mediante análisis de datos y visión artificial.

CIVERSIA

Consultoría Tecnológica y Desarrollo LockzoneHub

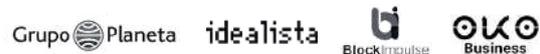


Servicios de desarrollo de soluciones tecnológicas a medida, impulsando la digitalización y automatización de procesos clave. Crean plataformas SaaS, aplicaciones web y sistemas de gestión con IA, bases de datos avanzadas y automatización inteligente. Aplican visión artificial, PLN y modelos generativos. Ofrecen consultoría en software interoperable con ERP, CRM y gestión documental, diseñando arquitecturas escalables con bases vectoriales y Elastic. Integran IoT y edge computing para sectores como industria, salud, retail y logística.



CEO: Alejandro Bonnin Martin
 email: hola@civersia.com
 Web: civersia.com

Algunos clientes:



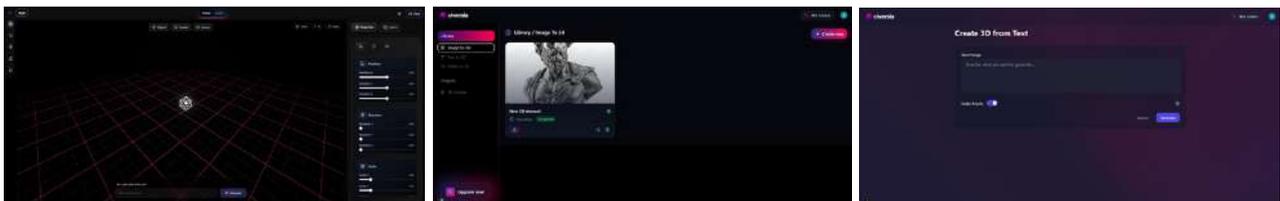
CIVERSIA

Civersia Fast Editor



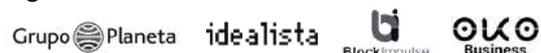
Herramienta de visualización 3D impulsada por inteligencia artificial, diseñada para transformar la manera en que las empresas presentan sus productos y espacios en línea.

- **Generación de Modelos 3D con IA:** Transforma descripciones textuales o imágenes en modelos 3D realistas.
- **Editor 3D Rápido e Intuitivo:** Diseña experiencias 3D interactivas directamente desde tu navegador
- **Integración Web sin Complicaciones:** Publica y comparte tus creaciones 3D en cualquier sitio web.



CEO: Alejandro Bonnin Martin
 email: hola@civersia.com
 Web: civersia.com

Algunos clientes:





CATEGORÍA: INDUSTRIA 4.0 Y AUTOMÁTICA

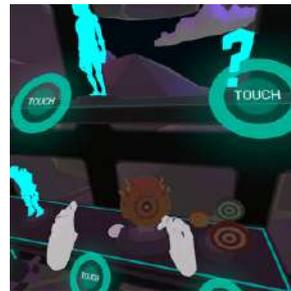
- Digitalización y automatización de procesos industriales con IoT.
- Implementación de gemelos digitales y simulaciones en VR/XR.
- Mantenimiento predictivo mediante análisis de datos y visión artificial.

MOYTHAIDEV



Desarrollo de Videojuegos y Experiencias XR Inmersivas

Servicios de desarrollo videojuegos y experiencias inmersivas a medida para VR, AR y XR. Desde narrativas interactivas hasta mecánicas basadas en físicas, crean mundos digitales innovadores y atractivos, adaptados a las necesidades de cada cliente. Ya sea para entretenimiento, formación o simulación, dan vida a ideas con tecnología y diseño de vanguardia.



CEO: Thais Gibert Sosa

email: m.y.t.game.development@gmail.com

Web: sites.google.com/view/moythaidev/home



CATEGORÍA: MARKETING DIGITAL Y PUBLICIDAD

- Plataformas de análisis de datos y optimización de campañas publicitarias.
- Gamificación y fidelización de clientes mediante experiencias interactivas.
- Soluciones de engagement y personalización con inteligencia artificial.

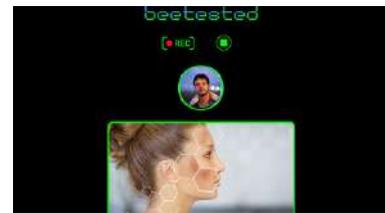
BEETESTED

Beemotion: Emotional User Experience Testing



Software de análisis e interpretación de emociones. Descubre qué piensa la audiencia antes de que lo exprese. Emotional User Experience Testing es la telemetría para el producto:

- Asegura que las creatividades cumplen los objetivos de campaña.
- Permite testear con focus groups a distancia.
- Facilita la toma de decisiones basadas en datos precisos.
- Es la ventaja competitiva en un mercado donde parece que todo está inventado.



CEO: Yulia Tru
email: yulia@beetested.com
Web: beetested.com

BRIDDER

Dashboard de Media Planning y Gestión de Campañas con Formatos Alternativos



Plataforma centraliza la gestión de campañas, integrando formatos no tradicionales que capturan audiencias en entornos digitales, streaming y gaming. Es ideal para marcas que buscan destacar en un mercado saturado, sin renunciar a resultados medibles y exportables.



CEO: Alberto Linares Costa
email: alberto@bridder.com
Web: bridder.com

Algunos clientes:





CATEGORÍA: MARKETING DIGITAL Y PUBLICIDAD

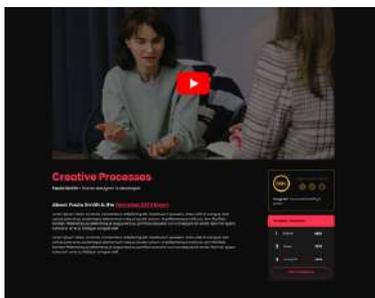
- Plataformas de análisis de datos y optimización de campañas publicitarias.
- Gamificación y fidelización de clientes mediante experiencias interactivas.
- Soluciones de engagement y personalización con inteligencia artificial.

CODE EVOLUTION

Software de Gestión de Comunidades

c()de: evolution

Software de gestión de comunidades que permite gamificar la comunidad en su propio dominio "midominio.com", gestionando así los datos, interacciones y toda la monetización del contenido. Dentro de sus herramientas, se pueden encontrar desde la opción de crear torneos, sorteos y gestionar contenido audiovisual, hasta la creación de foros y blogs, o la venta de entradas en ticketeras o productos en ecommerce. Todo ello conectado al sistema de loyalty para generar arraigo de comunidad mientras se monetiza su tráfico, sus datos y los artículos a la venta, sin necesidad de intermediarios.



CEO: Ignacio Bello
 email: nacho@e-skill.es
 Web: www.codeevolution.es

Algunos clientes:



EMOGG

Convierte las emociones en datos accionables



Software de medición de los niveles atencionales y la respuesta emocional del público en directo, ofreciendo datos objetivos para eventos, medios y experiencias de contenido. Deja de suponer, mide el impacto real y optimiza la comunicación con IA avanzada. Convierte las emociones en decisiones estratégicas.



CEO: Edgar Sanjuán
 email: edgar@emogg.com
 Web: emogg.com

Algunos clientes:





CATEGORÍA: MARKETING DIGITAL Y PUBLICIDAD

- Plataformas de análisis de datos y optimización de campañas publicitarias.
- Gamificación y fidelización de clientes mediante experiencias interactivas.
- Soluciones de engagement y personalización con inteligencia artificial.

EVVELAND



Evveland: AI and Gamification for your brand's community

Servicios de estrategia y desarrollo de comunidades apasionadas y altamente comprometidas alrededor de las marcas, aprovechando el storytelling envolvente, experiencias gamificadas, interacciones impulsadas por IA y tecnologías Web3. Su enfoque fomenta conexiones genuinas, un propósito compartido y un compromiso sostenido, asegurando que los usuarios se sientan valorados, motivados y empoderados.



CEO: Rafael Bonnelly
email: rafael@evveland.com
Web: evveland.com

Algunos clientes:

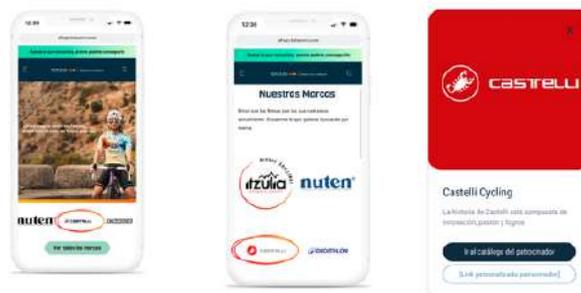


TOTEEMI



Toteemi's fórmula: primero la GAMIFICACIÓN y ahora la TOKENIZACIÓN

Aplicación móvil de recompensas y tienda online que permite a las marcas conectar con su público objetivo de manera totalmente segmentada, promoviendo tanto su identidad como sus productos.



CEO: Antonio Duarte Cachinero
email: antonio.duarte@toteemi.com
Web: toteemi.com

Algunos clientes:





CATEGORÍA: MARKETING DIGITAL Y PUBLICIDAD

- Plataformas de análisis de datos y optimización de campañas publicitarias.
- Gamificación y fidelización de clientes mediante experiencias interactivas.
- Soluciones de engagement y personalización con inteligencia artificial.

MECHANIC GAMES

Gamificación, Serious Games, Apps y Experiencias Digitales a medida



Servicios de diseño y desarrollo de experiencias gamificadas y juegos serios educativos. A través de dinámicas interactivas y lúdicas, hacen el aprendizaje más atractivo, efectivo y memorable. Ayudan a escuelas, empresas e instituciones a enseñar contenidos complejos de forma sencilla, motivando y reteniendo el interés de los usuarios.



CEO: Rafael Garrido Toledano
 email: rafael.garrido@mechanicgames.net
 Web: mechanicgames.net/servicios

Algunos clientes:



101 EXPERIENCE

App de turismo gamificado



Herramienta de marketing gamificada en la que se reta a los usuarios a realizar experiencias culturales, artísticas, de modos de vida, gastronómicas, etc., en una ciudad o zona, comprobando por geolocalización que realmente han realizado la experiencia. Se ejecuta a partir de una Aplicación móvil y permite dirigir a los usuarios a los puntos comerciales, eventos, etc que interese.



CEO: Luis Villar Alvarez
 email: info@the101universe.com
 Web: the101universe.com



CATEGORÍA: E-COMMERCE Y RETAIL

- Experiencia de compra mejorada con tecnologías inmersivas.
- Plataformas de fidelización y gamificación para ecommerce.
- Soluciones de visualización 3D y personalización con IA.

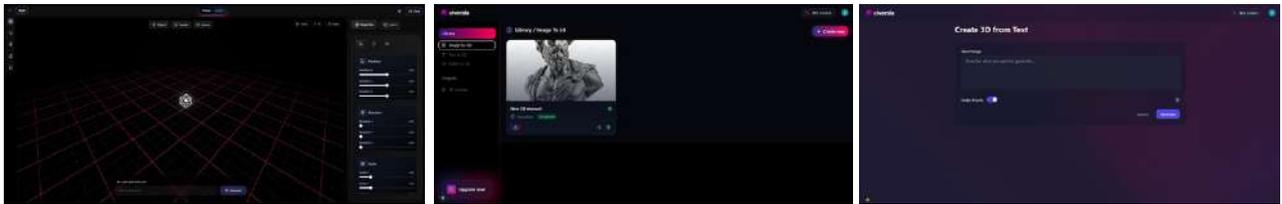
CIVERSIA



Civersia Fast Editor

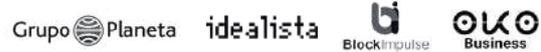
Herramienta de visualización 3D impulsada por inteligencia artificial, diseñada para transformar la manera en que las empresas presentan sus productos y espacios en línea.

- Generación de Modelos 3D con IA: Transforma descripciones textuales o imágenes en modelos 3D realistas.
- Editor 3D Rápido e Intuitivo: Diseña experiencias 3D interactivas directamente desde tu navegador
- Integración Web sin Complicaciones: Publica y comparte tus creaciones 3D en cualquier sitio web.



CEO: Alejandro Bonnin Martin
 email: hola@civersia.com
 Web: civersia.com

Algunos clientes:



DIVERTIFICA



Expertos en gamificación, Serious games y Narrative Design

Servicios de diseño y desarrollo de herramientas gamificadas para la mejora de procesos de todo tipo de organizaciones. Ya sea para la motivación de operarios de una fábrica, la retención de estudiantes en un curso online o la creación de una app de e-commerce.



CEO: Belén Gomez
 email: belen.gomez@divertifica.es
 Web: divertifica.es

Algunos clientes:





CATEGORÍA: E-COMMERCE Y RETAIL

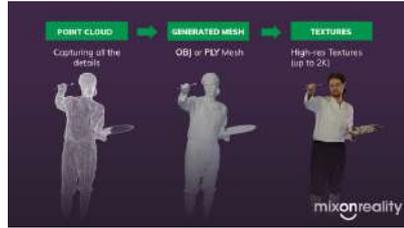
- Experiencia de compra mejorada con tecnologías inmersivas.
- Plataformas de fidelización y gamificación para ecommerce.
- Soluciones de visualización 3D y personalización con IA.

MIXON REALITY

Personajes volumétricos



Servicios de creación de vídeos volumétricos para empresas y marcas con múltiples aplicaciones. El público puede interactuar con los hologramas en XR y pantallas 2D. El software utiliza el conjunto de datos capturado para generar una nube de puntos de alta calidad y una malla holográfica con textura obteniendo un avatar realista con movimiento natural.



CEO: Juan Molina
email: juan@mixonreality.com
Web: mixonreality.com

TOTEEMI



Toteemi's fórmula: primero la GAMIFICACIÓN y ahora la TOKENIZACIÓN

Aplicación móvil de recompensas y tienda online que permite a las marcas conectar con su público objetivo de manera totalmente segmentada, promoviendo tanto su identidad como sus productos.



CEO: Antonio Duarte Cachinero
email: antonio.duarte@toteemi.com
Web: toteemi.com

Algunos clientes:





CATEGORÍA: E-COMMERCE Y RETAIL

- Experiencia de compra mejorada con tecnologías inmersivas.
- Plataformas de fidelización y gamificación para ecommerce.
- Soluciones de visualización 3D y personalización con IA.

101 EXPERIENCE

App de turismo gamificado

101 experience

Herramienta de marketing gamificada en la que se reta a los usuarios a realizar experiencias culturales, artísticas, de modos de vida, gastronómicas, etc., en una ciudad o zona, comprobando por geolocalización que realmente han realizado la experiencia. Se ejecuta a partir de una Aplicación móvil y permite dirigir a los usuarios a los puntos comerciales, eventos, etc que interese.



CEO: Luis villar alvarez

email: info@the101universe.com

Web: the101universe.com



CATEGORÍA: EDTECH | EDUCACIÓN Y FORMACIÓN

- Desarrollo de plataformas de aprendizaje gamificadas y personalizadas.
- Simulaciones interactivas en entornos XR/VR para formación profesional.
- Herramientas de aprendizaje adaptativo con inteligencia artificial.

DIVERTIFICA



Expertos en gamificación, Serious games y Narrative Design

Servicios de diseño y desarrollo de herramientas gamificadas para la mejora de procesos de todo tipo de organizaciones. Ya sea para la motivación de operarios de una fábrica, la retención de estudiantes en un curso online o la creación de una app de e-commerce.



CEO: Belén Gomez
 email: belen.gomez@divertifica.es
 Web: divertifica.es

Algunos clientes:

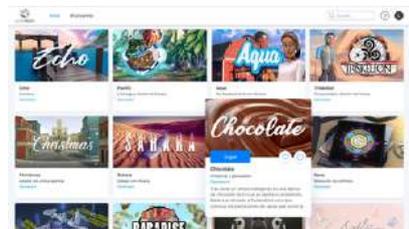


GAMELEARN

Catálogo de videojuegos formativos



Catálogo de videojuegos diseñados para transformar la formación corporativa. A través de simulaciones interactivas en áreas como liderazgo y ciberseguridad, los empleados aprenden practicando, mejorando conocimientos, motivación y desempeño en un entorno gamificado.



CEO: Ibrahim Jabary
 email: arodriguez@game-learn.com
 Web: game-learn.com

Algunos clientes:





CATEGORÍA: EDTECH | EDUCACIÓN Y FORMACIÓN

- Desarrollo de plataformas de aprendizaje gamificadas y personalizadas.
- Simulaciones interactivas en entornos XR/VR para formación profesional.
- Herramientas de aprendizaje adaptativo con inteligencia artificial.

EONESIA

Elara: Personalización de mundos inmersivos



Servicios de creación y comercialización de mundos inmersivos a través de herramientas intuitivas y un marketplace colaborativo. Docentes y empresas pueden diseñar experiencias en minutos, personalizarlas sin conocimientos técnicos y monetizarlas. Con integración en Canva y compatibilidad multiplataforma, se ofrece contenido de alta calidad para transformar el conocimiento en una experiencia envolvente.



CEO: Rafael Dorado Miranda
 email: rafa.dorado@eonesia.com
 Web: eonesia.com/

Algunos clientes:



EONESIA

Experiencias inmersivas



Herramienta para la creación de entornos virtuales 3D. Permite a las empresas e instituciones crear, personalizar y vivir contenidos interactivos. Compatible con cualquier dispositivo, facilita el aprendizaje dinámico, la retención del conocimiento y la optimización de procesos.



CEO: Rafael Dorado Miranda
 email: rafa.dorado@eonesia.com
 Web: eonesia.com/

Algunos clientes:





CATEGORÍA: EDTECH | EDUCACIÓN Y FORMACIÓN

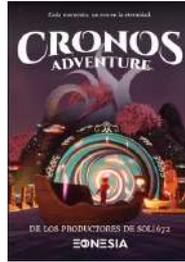
- Desarrollo de plataformas de aprendizaje gamificadas y personalizadas.
- Simulaciones interactivas en entornos XR/VR para formación profesional.
- Herramientas de aprendizaje adaptativo con inteligencia artificial.

EONESIA

Cronos



Videjuego de VR para niños hospitalizados. El jugador está inmerso en un viaje mágico a través del tiempo, donde, desde una barca encantada, explora la era de los dinosaurios, civilizaciones antiguas y el mundo moderno. Es una experiencia inmersiva diseñada para educar, entretener y aliviar la estancia hospitalaria, transformando cada día en una aventura llena de descubrimientos y emoción.



CEO: Rafael Dorado Miranda
email: rafa.dorado@eonesia.com
Web: eonesia.com/

Algunos clientes:

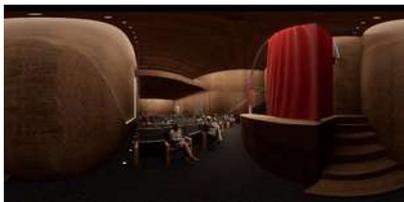


EONESIA

CongreSkills



SaaS revolucionario para empoderar a personas con síndrome de Down. A través de la plataforma, los usuarios pueden desarrollar y perfeccionar habilidades prácticas en cinco oficios esenciales para trabajar en congresos. El enfoque combina formación interactiva y simulaciones reales, transformando la capacitación en una experiencia accesible y motivadora. ¡Forma parte de un cambio real hacia la inclusión laboral!



CEO: Rafael Dorado Miranda
email: rafa.dorado@eonesia.com
Web: eonesia.com/

Algunos clientes:





CATEGORÍA: EDTECH | EDUCACIÓN Y FORMACIÓN

- Desarrollo de plataformas de aprendizaje gamificadas y personalizadas.
- Simulaciones interactivas en entornos XR/VR para formación profesional.
- Herramientas de aprendizaje adaptativo con inteligencia artificial.

EONESIA

SOL 672



Experiencia VR educativa donde el jugador está solo en Marte y debe enfrentarse a un entorno hostil. SOL672 pone al jugador en los zapatos de un astronauta atrapado en el Planeta Rojo, y dependerá de su ingenio y conocimientos científicos para sobrevivir. Lo que hace esta experiencia única es su fidelidad educativa. Basado en la obra de Andy Weir y en investigaciones reales, el jugador se sumergirá en desafíos donde cada recurso cuenta para sobrevivir los soles necesarios.



CEO: Rafael Dorado Miranda
 email: rafa.dorado@eonesia.com
 Web: eonesia.com/

Algunos clientes:



KUMIHO

NEXUS - Quizz/Moba Educativo Gamificado



Herramienta/videojuego educativo estilo MOBA y trivial/quiz. Durante su desarrollo se han tenido en cuenta las exigencias del ámbito educativo, por este motivo, este videojuego permitirá que los alumnos desarrollen competencias clave y específicas, además de la atención a la diversidad.



CEO: Sara Rual
 email: sara.rual@hotmail.com
 Web: Kumihoesports.com



CATEGORÍA: EDTECH | EDUCACIÓN Y FORMACIÓN

- Desarrollo de plataformas de aprendizaje gamificadas y personalizadas.
- Simulaciones interactivas en entornos XR/VR para formación profesional.
- Herramientas de aprendizaje adaptativo con inteligencia artificial.

MECHANIC GAMES

Gamificación, Serious Games, Apps y Experiencias Digitales a medida



Servicios de diseño y desarrollo de experiencias gamificadas y juegos serios educativos. A través de dinámicas interactivas y lúdicas, hacen el aprendizaje más atractivo, efectivo y memorable. Ayudan a escuelas, empresas e instituciones a enseñar contenidos complejos de forma sencilla, motivando y reteniendo el interés de los usuarios.



CEO: Rafael Garrido Toledano
 email: rafael.garrido@mechanicgames.net
 Web: mechanicgames.net/servicios

Algunos clientes:



Puerto de Huelva

SCIENTIFIC VIDEOGAMES

Videojuegos para comunicar ciencia



Servicio de desarrollo de videojuegos a medida para clientes que busquen comunicar ciencia de manera innovadora y atractiva. Entre las distintas experiencias interactivas que han desarrollado se encuentran los siguientes: videojuegos para ordenador, móvil y máquina arcade, así como entornos de realidad virtual y aumentada.



CEO: Patricia Bondia Raga
 email: scientificvideogames@gmail.com
 Web: scientificvideogames.com

Algunos clientes:





CATEGORÍA: EDTECH | EDUCACIÓN Y FORMACIÓN

- Desarrollo de plataformas de aprendizaje gamificadas y personalizadas.
- Simulaciones interactivas en entornos XR/VR para formación profesional.
- Herramientas de aprendizaje adaptativo con inteligencia artificial.

UFO LAB

Plataforma de creación de videojuegos

UFO LAB

Primera plataforma que permite crear juegos en tan solo minutos. Gracias a sus juegos listos para editar y publicar, y a la potente capa de gamificación que ofrece, las empresas, editoriales e instituciones educativas encontrarán en UFOLAB una herramienta perfecta para convertir su contenido en una aventura divertida. Aumenta el engagement de los usuarios y empleados para siempre gracias a la gamificación con UFOLAB.



CEO: María Retamero
 email: maria@theufolab.com
 Web: theufolab.com/

Algunos clientes:



UNITED GAMERS

Skill Gap: software de entrenamiento para jugadores de esports



Primera herramienta de entrenamiento para League of Legends, en la que los jugadores pueden entrenar mediante repeticiones las habilidades requeridas en el videojuego. De manera similar a como un jugador de fútbol va al gimnasio para mejorar su capacidad muscular, un jugador de videojuegos debería trabajar en su coordinación con el ratón y el teclado, la capacidad de realizar doble tarea o los movimientos sacádicos, entre otros.



CEO: Ferran Llobet Monerde
 email: ferran@unitedgamers.pro
 Web: skillgap.pro



CATEGORÍA: HEALTHTECH | SALUD Y BIENESTAR

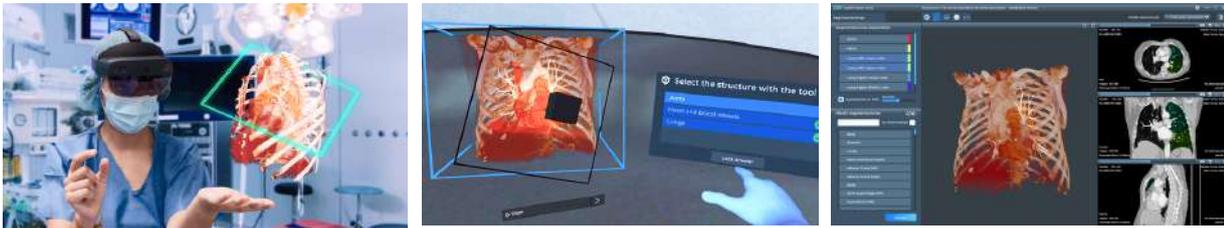
- Soluciones digitales para la gestión y automatización en el sector salud.
- Aplicaciones de realidad virtual y aumentada para rehabilitación y terapia.
- Herramientas de bienestar y ergonomía basadas en datos y monitorización.

ARSOFT

LAIA XR - Análisis avanzado de imágenes médicas y planificación quirúrgica



Plataforma de PC/VR que realiza un análisis avanzado de imágenes médicas de TC y RM empleando IA, ofreciendo recreaciones 3D precisas de la anatomía del paciente. Gracias a la plataforma virtual, el cirujano puede comprender mucho mejor la anatomía y planificar la cirugía paso a paso en un entorno virtual seguro.



CEO: Santiago González Izard
 email: santiago.gi@arsoft-company.com
 Web: lajxr.com/

Algunos clientes:



EMOGG

Convierte las emociones en datos accionables



Software de medición de los niveles atencionales y la respuesta emocional del público en directo, ofreciendo datos objetivos para eventos, medios y experiencias de contenido.

- Deja de suponer, mide el impacto real y optimiza la comunicación con IA avanzada.
- Convierte las emociones en decisiones estratégicas.



CEO: Edgar Sanjuán
 email: edgar@emogg.com
 Web: emogg.com

Algunos clientes:





CATEGORÍA: HEALTHTECH | SALUD Y BIENESTAR

- Soluciones digitales para la gestión y automatización en el sector salud.
- Aplicaciones de realidad virtual y aumentada para rehabilitación y terapia.
- Herramientas de bienestar y ergonomía basadas en datos y monitorización.

EONESIA

Cronos



Videojuego de VR para niños hospitalizados. El jugador está inmerso en un viaje mágico a través del tiempo, donde, desde una barca encantada, explora la era de los dinosaurios, civilizaciones antiguas y el mundo moderno. Es una experiencia inmersiva diseñada para educar, entretener y aliviar la estancia hospitalaria, transformando cada día en una aventura llena de descubrimientos y emoción.



CEO: Rafael Dorado Miranda
 email: rafa.dorado@eonesia.com
 Web: eonesia.com/

Algunos clientes:



EONESIA

CongreSkills



SaaS revolucionario para empoderar a personas con síndrome de Down. A través de la plataforma, los usuarios pueden desarrollar y perfeccionar habilidades prácticas en cinco oficios esenciales para trabajar en congresos. El enfoque combina formación interactiva y simulaciones reales, transformando la capacitación en una experiencia accesible y motivadora. ¡Forma parte de un cambio real hacia la inclusión laboral!



CEO: Rafael Dorado Miranda
 email: rafa.dorado@eonesia.com
 Web: eonesia.com/

Algunos clientes:





CATEGORÍA: HEALTHTECH | SALUD Y BIENESTAR

- Soluciones digitales para la gestión y automatización en el sector salud.
- Aplicaciones de realidad virtual y aumentada para rehabilitación y terapia.
- Herramientas de bienestar y ergonomía basadas en datos y monitorización.

EONESIA

LiVRe



Herramienta de realidad virtual, destinada a personas con discapacidad intelectual, que recrea diferentes escenarios de la vida cotidiana con el fin de aprender acciones que les permitan desarrollar sus habilidades y fomentar su autonomía.



CEO: Rafael Dorado Miranda
 email: rafa.dorado@eonesia.com
 Web: youtu.be/zVulrZeCpBQ?si=83mlptVY1dTX-RFj

Algunos clientes:



MERAKI A&A LLC

Squizzo



Videojuego para PC y videoconsola, de plataformas. Donde el personaje, a medida que va avanzando por su mundo, va tomando consciencia de que la interpretación que hace de la realidad es diferente a la del resto.



CEO: Alba Martín
 email: support@m-er-a-ki-llc.com
 Web: m-er-a-ki-llc.com/content-and-pitches/



CATEGORÍA: RECURSOS HUMANOS

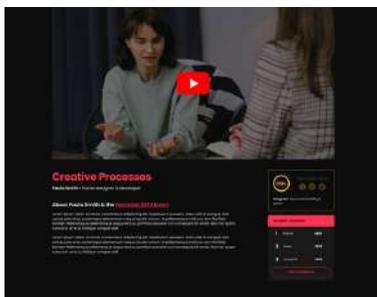
- Plataformas de gestión de talento y productividad con IA y gamificación.
- Soluciones de onboarding interactivo y formación inmersiva.
- Evaluación y optimización del rendimiento laboral con software especializado.

CODE EVOLUTION

Software de Gestión de Comunidades

c()de: evolution

Software de gestión de comunidades que permite gamificar la comunidad en su propio dominio "midominio.com", gestionando así los datos, interacciones y toda la monetización del contenido. Dentro de sus herramientas, se pueden encontrar desde la opción de crear torneos, sorteos y gestionar contenido audiovisual, hasta la creación de foros y blogs, o la venta de entradas en ticketeras o productos en ecommerce. Todo ello conectado al sistema de loyalty para generar arraigo de comunidad mientras se monetiza su tráfico, sus datos y los artículos a la venta, sin necesidad de intermediarios.



CEO: Ignacio Bello
 email: nacho@e-skill.es
 Web: www.codeevolution.es

Algunos clientes:



DIVERTIFICA

Expertos en gamificación, Serious games y Narrative Design

 divertifica

Servicios de diseño y desarrollo de herramientas gamificadas para la mejora de procesos de todo tipo de organizaciones. Ya sea para la motivación de operarios de una fábrica, la retención de estudiantes en un curso online o la creación de una app de e-commerce.



CEO: Belén Gomez
 email: belen.gomez@divertifica.es
 Web: divertifica.es

Algunos clientes:





CATEGORÍA: RECURSOS HUMANOS

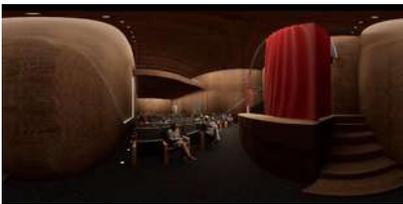
- Plataformas de gestión de talento y productividad con IA y gamificación.
- Soluciones de onboarding interactivo y formación inmersiva.
- Evaluación y optimización del rendimiento laboral con software especializado.

EONESIA

CongreSkills



SaaS revolucionario para empoderar a personas con síndrome de Down. A través de la plataforma, los usuarios pueden desarrollar y perfeccionar habilidades prácticas en cinco oficios esenciales para trabajar en congresos. El enfoque combina formación interactiva y simulaciones reales, transformando la capacitación en una experiencia accesible y motivadora. ¡Forma parte de un cambio real hacia la inclusión laboral!



CEO: Rafael Dorado Miranda
email: rafa.dorado@eonesia.com
Web: eonesia.com/

Algunos clientes:



EONESIA

Experiencias inmersivas



Software de diseño y desarrollo de entornos virtuales 3D. Permite a las empresas e instituciones crear, personalizar y vivir contenidos interactivos. Compatible con cualquier dispositivo, facilita el aprendizaje dinámico, la retención del conocimiento y la optimización de procesos. 🚀



CEO: Rafael Dorado Miranda
email: rafa.dorado@eonesia.com
Web: eonesia.com/

Algunos clientes:





CATEGORÍA: RECURSOS HUMANOS

- Plataformas de gestión de talento y productividad con IA y gamificación.
- Soluciones de onboarding interactivo y formación inmersiva.
- Evaluación y optimización del rendimiento laboral con software especializado.

GAMELEARN

Onboarding interactivo



Soluciones de onboarding (ADA y The Message). Experiencias gamificadas para integrar nuevos empleados. A través de simulaciones interactivas, se acelera la adaptación a la cultura empresarial, mejorando el compromiso, la motivación y la preparación para su rol.



CEO: Ibrahim Jabary
 email: arodriguez@game-learn.com
 Web: game-learn.com

Algunos clientes:



MECHANIC GAMES

Gamificación, Serious Games, Apps y Experiencias Digitales a medida



Diseñan experiencias gamificadas y juegos serios que transforman la educación. A través de dinámicas interactivas y lúdicas, hacen el aprendizaje más atractivo, efectivo y memorable. Ayudan a escuelas, empresas e instituciones a enseñar contenidos complejos de forma sencilla, motivando y reteniendo el interés de los usuarios.



CEO: Rafael Garrido Toledano
 email: rafael.garrido@mechanicgames.net
 Web: mechanicgames.net/servicios

Algunos clientes:





CATEGORÍA: RECURSOS HUMANOS

- Plataformas de gestión de talento y productividad con IA y gamificación.
- Soluciones de onboarding interactivo y formación inmersiva.
- Evaluación y optimización del rendimiento laboral con software especializado.

RED MOUNTAIN CONSULTING



Porting a todas las Plataformas, Simuladores

Servicios de diseño y desarrollo de todo tipo de experiencias inmersivas para eventos o demostraciones de producto, así como el porting de juegos a las plataformas PlayStation, Nintendo y Xbox.



CEO: Jose Carlos Montero
 email: jcmonterog@redmountain.es
 Web: redmountaingames.com

Algunos clientes:

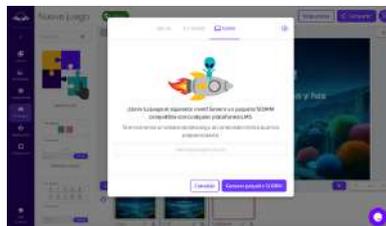


UFO LAB

Plataforma de creación de videojuegos

UFO LAB

Primera plataforma que permite crear juegos en tan solo minutos. Gracias a sus juegos listos para editar y publicar, y a la potente capa de gamificación que ofrece, las empresas, editoriales e instituciones educativas encontrarán en UFOLAB una herramienta perfecta para convertir su contenido en una aventura divertida. Aumenta el engagement de los usuarios y empleados para siempre gracias a la gamificación con UFOLAB.



CEO: María Retamero
 email: maria@theufolab.com
 Web: theufolab.com/

Algunos clientes:





CATEGORÍA: ENTRETENIMIENTO Y MEDIOS DIGITALES

- Creación de contenido digital con inteligencia artificial y realidad aumentada.
- Análisis de audiencias y experiencias interactivas en streaming.
- Soluciones inmersivas y gamificadas para eventos y medios digitales.

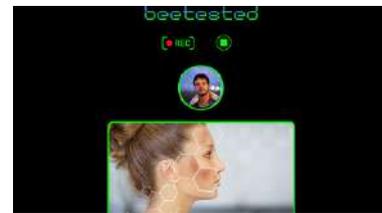
BEETESTED



Beemotion: Emotional User Experience Testing

Software de análisis e interpretación de emociones. Descubre qué piensa la audiencia antes de que lo exprese. Emotional User Experience Testing es la telemetría para el producto:

- Asegura que las creatividades cumplen los objetivos de campaña.
- Permite testear con focus groups a distancia.
- Facilita la toma de decisiones basadas en datos precisos.
- Es la ventaja competitiva en un mercado donde parece que todo está inventado.



CEO: Yulia Tru
 email: yulia@beetested.com
 Web: beetested.com

BRIDDER

Dashboard de Media Planning y Gestión de Campañas con Formatos Alternativos



Plataforma que centraliza la gestión de campañas, integrando formatos no tradicionales que capturan audiencias en entornos digitales, streaming y gaming. Es ideal para marcas que buscan destacar en un mercado saturado, sin renunciar a resultados medibles y exportables.



CEO: Alberto Linares Costa
 email: alberto@bridder.com
 Web: bridder.com

Algunos clientes:





CATEGORÍA: ENTRETENIMIENTO Y MEDIOS DIGITALES

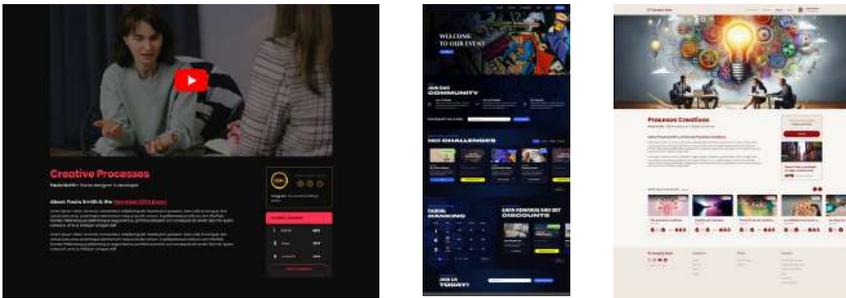
- Creación de contenido digital con inteligencia artificial y realidad aumentada.
- Análisis de audiencias y experiencias interactivas en streaming.
- Soluciones inmersivas y gamificadas para eventos y medios digitales.

CODE EVOLUTION

c()de:evolution

Software de Gestión de Comunidades

Software de gestión de comunidades que permite gamificar la comunidad en su propio dominio "midominio.com", gestionando así los datos, interacciones y toda la monetización del contenido. Dentro de sus herramientas, se pueden encontrar desde la opción de crear torneos, sorteos y gestionar contenido audiovisual, hasta la creación de foros y blogs, o la venta de entradas en ticketeras o productos en ecommerce. Todo ello conectado al sistema de loyalty para generar arraigo de comunidad mientras se monetiza su tráfico, sus datos y los artículos a la venta, sin necesidad de intermediarios.



CEO: Ignacio Bello
 email: nacho@e-skill.es
 Web: codeevolution.es

Algunos clientes:



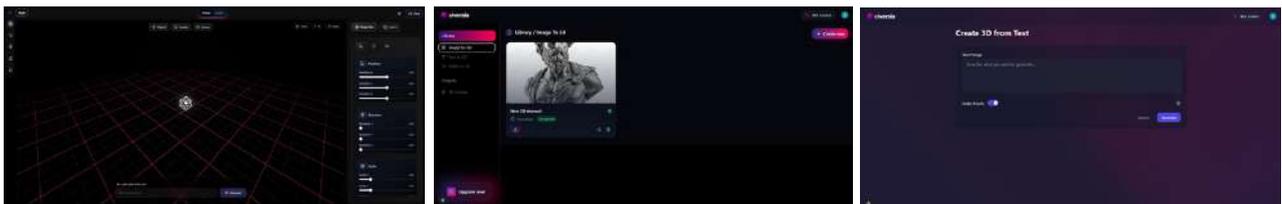
CIVERSIA



Civersia Fast Editor

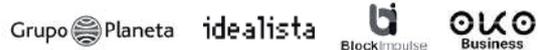
Civersia es una empresa líder en soluciones de visualización 3D impulsadas por inteligencia artificial, diseñada para transformar la manera en que las empresas presentan sus productos y espacios en línea.

- **Generación de Modelos 3D con IA:** Transforma descripciones textuales o imágenes en modelos 3D realistas.
- **Editor 3D Rápido e Intuitivo:** Diseña experiencias 3D interactivas directamente desde tu navegador
- **Integración Web sin Complicaciones:** Publica y comparte tus creaciones 3D en cualquier sitio web.



CEO: Alejandro Bonnin Martin
 email: hola@civersia.com
 Web: civersia.com

Algunos clientes:





CATEGORÍA: ENTRETENIMIENTO Y MEDIOS DIGITALES

- Creación de contenido digital con inteligencia artificial y realidad aumentada.
- Análisis de audiencias y experiencias interactivas en streaming.
- Soluciones inmersivas y gamificadas para eventos y medios digitales.

EONESIA

Elara: Personalización de mundos inmersivos



Servicios de creación y comercialización de mundos inmersivos a través de herramientas intuitivas y un marketplace colaborativo. Docentes y empresas pueden diseñar experiencias en minutos, personalizarlas sin conocimientos técnicos y monetizarlas. Con integración en Canva y compatibilidad multiplataforma, se ofrece contenido de alta calidad para transformar el conocimiento en una experiencia envolvente.



CEO: Rafael Dorado Miranda
email: rafa.dorado@eonesia.com
Web: eonesia.com/

Algunos clientes:



COVAP

EONESIA

EonesiaTwins



Servicios de desarrollo de entornos físicos en 3D, permitiendo formación, simulaciones y experiencias interactivas. Gracias a herramientas intuitivas y compatibilidad multiplataforma, las empresas pueden optimizar procesos, reducir costos y mejorar la toma de decisiones en entornos virtuales hiperrealistas.



CEO: Rafael Dorado Miranda
email: rafa.dorado@eonesia.com
Web: eonesia.com/

Algunos clientes:

metrovacesa



icaro



CATEGORÍA: ENTRETENIMIENTO Y MEDIOS DIGITALES

- Creación de contenido digital con inteligencia artificial y realidad aumentada.
- Análisis de audiencias y experiencias interactivas en streaming.
- Soluciones inmersivas y gamificadas para eventos y medios digitales.

EONESIA

SOL 672



Imagina estar solo en Marte, enfrentando un entorno hostil donde cada decisión es una cuestión de vida o muerte. SOL672 pone al jugador en los zapatos de un astronauta atrapado en el Planeta Rojo, y dependerá de su ingenio y conocimientos científicos para sobrevivir. Lo que hace esta experiencia única es su fidelidad educativa. Basado en la obra de Andy Weir y en investigaciones reales, el jugador se sumergirá en desafíos donde cada recurso cuenta para sobrevivir los soles necesarios.



CEO: Rafael Dorado Miranda
email: rafa.dorado@eonesia.com
Web: eonesia.com/

Algunos clientes:



EMOGG

Convierte las emociones en datos accionables



Software de medición de los niveles atencionales y la respuesta emocional del público en directo, ofreciendo datos objetivos para eventos, medios y experiencias de contenido.

Deja de suponer, mide el impacto real y optimiza la comunicación con IA avanzada.

Convierte las emociones en decisiones estratégicas.



CEO: Edgar Sanjuán
email: edgar@emogg.com
Web: emogg.com

Algunos clientes:





CATEGORÍA: ENTRETENIMIENTO Y MEDIOS DIGITALES

- Creación de contenido digital con inteligencia artificial y realidad aumentada.
- Análisis de audiencias y experiencias interactivas en streaming.
- Soluciones inmersivas y gamificadas para eventos y medios digitales.

HAVE FUN GAMERS

“Gestionamos y dinamizamos espacios para jóvenes con tecnología y gaming”



Servicios de gestión y dinamización de espacios con videojuegos en cualquier lugar, creando un ecosistema de reunión, cooperación, diversión y formación.



CEO: Jesus Arrollo Fraile
 email: jarroyo@havefungamers.com
 Web: havefungamers.com

Algunos clientes:



KUMIHO

NEXUS - Quizz/Moba Educativo Gamificado



Herramienta/videojuego educativo estilo MOBA y trivial/quizz. Durante su desarrollo se han tenido en cuenta las exigencias del ámbito educativo, por este motivo, este videojuego permitirá que los alumnos desarrollen las competencias clave y específicas, además de la atención a la diversidad.



CEO: Sara Rual
 email: sara.rual@hotmail.com
 Web: Kumihoesports.com



CATEGORÍA: ENTRETENIMIENTO Y MEDIOS DIGITALES

- Creación de contenido digital con inteligencia artificial y realidad aumentada.
- Análisis de audiencias y experiencias interactivas en streaming.
- Soluciones inmersivas y gamificadas para eventos y medios digitales.

QUAN STUDIOS EUROPE



Animación a medida (Motion graphics y 3D)

Servicios de desarrollo integral de contenido animado a medida: esto incluye la conceptualización, guion, dirección creativa y de arte, hasta la finalización de los contenidos. Su cliente natural son empresas de más de 200 empleados que compiten en diversos sectores. Y el buyer persona suele estar en los departamentos de marketing, comunicaciones e innovación.



CEO: Jose Luis Sabogal Zamora
email: jose@quanstudios.com
Web: www.quanstudios.com

Algunos clientes:

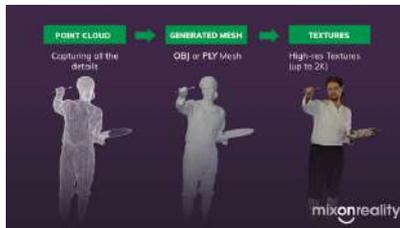


MIXON REALITY

Personajes volumétricos



Servicios de creación de videos volumétricos para empresas y marcas con múltiples aplicaciones. El público puede interactuar con los hologramas en XR y pantallas 2D. El software utiliza el conjunto de datos capturado para generar una nube de puntos de alta calidad y una malla holográfica con textura obteniendo un avatar realista con movimiento natural.



CEO: Juan Molina
email: juan@mixonreality.com
Web: mixonreality.com



CATEGORÍA: ENTRETENIMIENTO Y MEDIOS DIGITALES

- Creación de contenido digital con inteligencia artificial y realidad aumentada.
- Análisis de audiencias y experiencias interactivas en streaming.
- Soluciones inmersivas y gamificadas para eventos y medios digitales.

STADIOPLUS

Desarrollo de experiencias en entornos gaming



Servicios de diseño y desarrollo de experiencias en las plataformas de gaming más relevantes a nivel global, para conectar marcas y entidades con las nuevas generaciones.



CEO: Javier Fernando
 email: javier@stadioplus.com
 Web: stadioplus.com

Algunos clientes:



ZAUNKA

Asesoramiento en inclusión en la creación de contenido online y presencial



Servicios de asesoramiento a personas o empresas que quieran crear contenido de marca o publicitar su producto y tengan como objetivo llegar a colectivos marginados.



CEO: Ainhoa Salsidua Atxa
 email: ainhoa.husky@gmail.com
 Web:



CATEGORÍA: MUSICA

- Servicio de producción musical.

MOBIUS AUDIO



MOBIUS AUDIO

Producción musical, diseño de sonido e implementación

Servicios de post-producción. Especializados en producción de música, diseño sonoro e implementación para videojuegos y otros medios audiovisuales. Sus créditos incluyen películas, series de TV y plataformas (HBO, Netflix, Disney+, Atresmedia, etc.), y videojuegos.



CEO: Javier Moreno San Vicente
email: jcolmen@mobiusaudio.com
Web: mobiusaudio.com

Algunos clientes:





CATEGORÍA: DEPORTES Y ESPORTS

- Plataformas de gestión y automatización de torneos y competiciones.
- Simulación y entrenamiento con inteligencia artificial y visión por computadora.
- Creación de entornos virtuales y metaversos para esports y formación.

ALGON GAMES



Educación y Competición de Esports para entidades a través de Metaverso

Servicios de desarrollo de soluciones innovadoras en gaming y eSports, combinando educación, tecnología y entretenimiento. Ofrecen formación oficial en eSports, validada por universidades, y crean experiencias inmersivas como metaversos y espacios de competición para conectar a usuarios, marcas e instituciones en entornos virtuales y físicos únicos.



CEO: Álvaro Vazquez Sánchez
 email: avazquez@algongames.com
 Web: algongames.com

Algunos clientes:

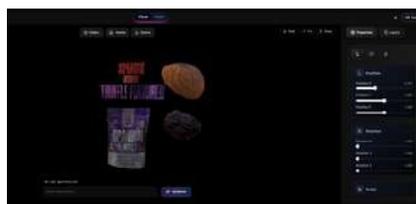
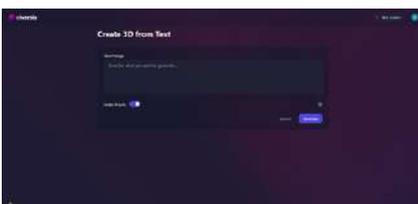


CIVERSIA



Consultoría Tecnológica y Desarrollo LockzoneHub

Servicios de desarrollo de soluciones tecnológicas a medida, impulsando la digitalización y automatización de procesos clave. Crean plataformas SaaS, aplicaciones web y sistemas de gestión con IA, bases de datos avanzadas y automatización inteligente. Aplican visión artificial, PLN y modelos generativos. Ofrecen consultoría en software interoperable con ERP, CRM y gestión documental, diseñando arquitecturas escalables con bases vectoriales y Elastic. Integran IoT y edge computing para sectores como industria, salud, retail y logística.



CEO: Alejandro Bonnin Martin
 email: hola@civersia.com
 Web: civersia.com

Algunos clientes:





CATEGORÍA: DEPORTES Y ESPORTS

- Plataformas de gestión y automatización de torneos y competiciones.
- Simulación y entrenamiento con inteligencia artificial y visión por computadora.
- Creación de entornos virtuales y metaversos para esports y formación.

COMPETIZE SOLUTIONS

“SAAS” para gestión deportiva/automatización de procesos/digitalización



Plataforma en línea para la gestión de torneos y competiciones de deportes y esports. Permite a organizadores crear, administrar y automatizar ligas, eliminatorias y rankings. Ofrece herramientas para inscripciones, calendarios, resultados en vivo y estadísticas. Ideal para clubes, equipos y jugadores que buscan profesionalizar sus eventos y mejorar la experiencia competitiva.



CEO: Jesús Gumiel Ramírez
 email: jegumi@competize.com
 Web: competize.com

Algunos clientes:



COMPETIZE SOLUTIONS



“Marca Blanca” para gestión deportiva/automatización de procesos/digitalización

Soluciones personalizadas con el branding del cliente para automatizar la gestión organizativa de cualquier entidad deportiva, tanto en el ámbito municipal, como federativo o privado. Ofrece herramientas para inscripciones, calendarios, gestión de licencias e instalaciones deportivas, resultados en vivo y estadísticas. Ideal para entidades que buscan reducir el tiempo de gestión e incrementar la satisfacción de sus participantes.



CEO: Jesús Gumiel Ramírez
 email: jegumi@competize.com
 Web: competize.com

Algunos clientes:





CATEGORÍA: DEPORTES Y ESPORTS

- Plataformas de gestión y automatización de torneos y competiciones.
- Simulación y entrenamiento con inteligencia artificial y visión por computadora.
- Creación de entornos virtuales y metaversos para esports y formación.

BRIDDER

Dashboard de Media Planning y Gestión de Campañas con Formatos Alternativos



Plataforma que centraliza la gestión de campañas, integrando formatos no tradicionales que capturan audiencias en entornos digitales, streaming y gaming. Es ideal para marcas que buscan destacar en un mercado saturado, sin renunciar a resultados medibles y exportables.



CEO: Alberto Linares Costa
 email: alberto@bridder.com
 Web: bridder.com

Algunos clientes:



EMOGG

Convierte las emociones en datos accionables



Software de medición de los niveles atencionales y la respuesta emocional del público en directo, ofreciendo datos objetivos para eventos, medios y experiencias de contenido.

- Deja de suponer, mide el impacto real y optimiza la comunicación con IA avanzada.
- Convierte las emociones en decisiones estratégicas.



CEO: Edgar Sanjuán
 email: edgar@emogg.com
 Web: emogg.com

Algunos clientes:





CATEGORÍA: DEPORTES Y ESPORTS

- Plataformas de gestión y automatización de torneos y competiciones.
- Simulación y entrenamiento con inteligencia artificial y visión por computadora.
- Creación de entornos virtuales y metaversos para esports y formación.

STADIOPLUS

Desarrollo de experiencias en entornos gaming



Servicios de diseño y desarrollo de experiencias en las plataformas de gaming más relevantes a nivel global, para conectar marcas y entidades con las nuevas generaciones.



CEO: Javier Fernando
 email: javier@stadioplus.com
 Web: stadioplus.com

Algunos clientes:

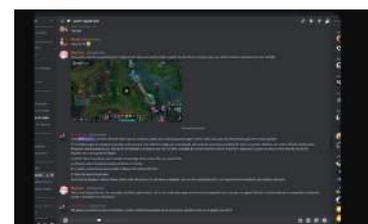


UNITED GAMERS

Skill Gap: software de entrenamiento para jugadores de esports



Primera herramienta de entrenamiento para League of Legends, en la que los jugadores pueden entrenar mediante repeticiones las habilidades requeridas en el videojuego. De manera similar a como un jugador de fútbol va al gimnasio para mejorar su capacidad muscular, un jugador de videojuegos debería trabajar en su coordinación con el ratón y el teclado, la capacidad de realizar doble tarea o los movimientos sacádicos, entre otros.



CEO: Ferran Llobet Monterde
 email: ferran@unitedgamers.pro
 Web: skillgap.pro



CATEGORÍA: DEPORTES Y ESPORTS

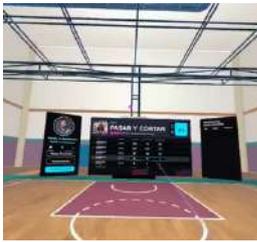
- Plataformas de gestión y automatización de torneos y competiciones.
- Simulación y entrenamiento con inteligencia artificial y visión por computadora.
- Creación de entornos virtuales y metaversos para esports y formación.

VEXR

Revolucionando el Entrenamiento Deportivo con IA y Realidad Extendida



Plataforma de IA generativa y visión por computadora en XR que transforma la manera en que cualquier jugador, aficionado o profesional aprende, mejora y compite en sus deportes. Con entrenamientos adaptativos en tiempo real, simulaciones de rivales inteligentes y corrección precisa de técnica y estrategia, empodera a clubes y entrenadores para desarrollar talento de forma única, precisa y divertida.



CEO: Cayetano Fernández Tamayo

email: c.tamayo@vexr.tech

Web: vexr.tech

Algunos clientes:





CATEGORÍA: TURISMO

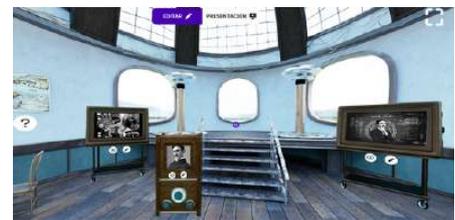
- Experiencias gamificadas para la exploración de destinos turísticos.
- Plataformas de planificación y personalización de viajes con IA.
- Integración de realidad aumentada y volumétrica en experiencias turísticas.

EONESIA

Elara: Personalización de mundos inmersivos



Servicios de creación y comercialización de mundos inmersivos a través de herramientas intuitivas y un marketplace colaborativo. Docentes y empresas pueden diseñar experiencias en minutos, personalizarlas sin conocimientos técnicos y monetizarlas. Con integración en Canva y compatibilidad multiplataforma, se ofrece contenido de alta calidad para transformar el conocimiento en una experiencia envolvente.



CEO: Rafael Dorado Miranda
email: rafa.dorado@eonesia.com
Web: eonesia.com/

Algunos clientes:



COVAP

MERAKI A&A LLC

Planeo



Software de gestión de planificación, donde se puede crear comunidad y compartir con ella todas las variables que definan el plan (fechas, costes, lugares, etc.). Además, permite lanzar encuestas para que la comunidad configure, mediante sus votos, sus preferencias sobre el plan.



CEO: Alba Martín
email: support@m-er-a-ki-llc.com
Web: m-er-a-ki-llc.com/product-and-service/



CATEGORÍA: TURISMO

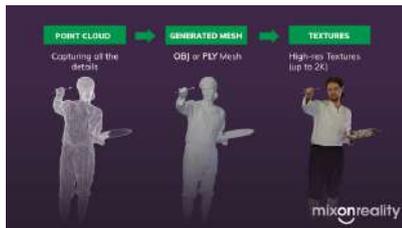
- Experiencias gamificadas para la exploración de destinos turísticos.
- Plataformas de planificación y personalización de viajes con IA.
- Integración de realidad aumentada y volumétrica en experiencias turísticas.

MIXON REALITY

Personajes volumétricos



Servicios de creación de vídeos volumétricos para empresas y marcas con múltiples aplicaciones. El público puede interactuar con los hologramas en XR y pantallas 2D. El software utiliza el conjunto de datos capturado para generar una nube de puntos de alta calidad y una malla holográfica con textura obteniendo un avatar realista con movimiento natural.



CEO: Juan Molina
 email: juan@mixonreality.com
 Web: mixonreality.com

MECHANIC GAMES



Tu Ciudad Juega en Familia

Experiencia interactiva que combina educación, creatividad y cultura, llevando a los usuarios a explorar los monumentos e iconos más emblemáticos de la ciudad. Potencian su patrimonio mientras crean recuerdos únicos, y recopilan métricas clave para mejorar la experiencia y conocer mejor a los visitantes.



CEO: Rafael Garrido Toledano
 email: rafael.garrido@mechanicgames.net
 Web: mechanicgames.net

Algunos clientes:





CATEGORÍA: TURISMO

- Experiencias gamificadas para la exploración de destinos turísticos.
- Plataformas de planificación y personalización de viajes con IA.
- Integración de realidad aumentada y volumétrica en experiencias turísticas.

RED MOUNTAIN CONSULTING



Porting a todas las Plataformas, Simuladores

Servicios de diseño y desarrollo de todo tipo de experiencias inmersivas para eventos o demostraciones de producto, así como el porting de juegos a las plataformas PlayStation, Nintendo y Xbox.



CEO: Jose Carlos Montero
 email: jcmonterog@redmountain.es
 Web: redmountaingames.com

Algunos clientes:



STADIOPLUS

Desarrollo de experiencias en entornos gaming



Servicios de diseño y desarrollo de experiencias en las plataformas de gaming más relevantes a nivel global, para conectar marcas y entidades con las nuevas generaciones.



CEO: Javier Fernando
 email: javier@stadioplus.com
 Web: stadioplus.com

Algunos clientes:





CATEGORÍA: TURISMO

- Experiencias gamificadas para la exploración de destinos turísticos.
- Plataformas de planificación y personalización de viajes con IA.
- Integración de realidad aumentada y volumétrica en experiencias turísticas.

101 EXPERIENCE

App de turismo gamificado

101 experience

Herramienta de marketing gamificada en la que se reta a los usuarios a realizar experiencias culturales, artísticas, de modos de vida, gastronómicas, etc., en una ciudad o zona, comprobando por geolocalización que realmente han realizado la experiencia. Se ejecuta a partir de una Aplicación móvil y permite dirigir a los usuarios a los puntos comerciales, eventos, etc que interese.



CEO: Luis villar alvarez

email: info@the101universe.com

Web: the101universe.com



**MADRID
IN GAME**

start **IN** up
PROGRAM

CATEGORÍA: OTROS

- XXX
- XXX
- XXX



MADRID IN GAME

start **IN** up
PROGRAM



Casa de Campo. Avenida Principal. 3. 28011. Madrid.
madridingame.es