



**MADRID
IN GAME**

start **IN** up
PROGRAM



INVESTOR & DEMO DAY

Edición 4

9 Abril 2025





**MADRID
IN GAME**

start IN up
PROGRAM

Start IN Up Program de Madrid in Game es una iniciativa del Ayuntamiento de Madrid para potenciar la fuerza innovadora de la ciudad, la capacidad creadora de sus ciudadanos y sus profesionales, juntando el talento más disruptivo y visionario.

58
startups

+ 8
ciudades

+ 3.5 M€
invertidos

MODERADORA



ESTHER MOLINA

Periodista de Innovación y Cofundadora de WILDCom y Female Startup Leaders

Esther es una periodista especializada en innovación, emprendimiento y startups, colaboradora de FORBES. Ha dirigido y presentado el programa PymeTech en la Agencia EFE (Radio) y colabora en distintos medios de comunicación; entre otros, Cadena COPE, 24 h de TVE, o El País Retina.

PONENTE



FRANCISCO MONTEVERDE

Fundador de Sotatech, Inversor en Bullnet Capital y Ex-CEO Plastic SCM, adquirida por Unity Technologies
Francisco fue Director de Desarrollo de Negocio de Productos Emergentes a nivel mundial en Unity Technologies hasta 2022. Anteriormente, fue CEO de Codice Software, startup española adquirida por Unity en 2020. Previamente, trabajó más de 20 años en Microsoft, Sun Microsystems y HP, ocupando roles de liderazgo en Microsoft y Sun Microsystems para España y Portugal.



AGENDA COMPLETA

A continuación encontrarás la agenda del Investor & Demo day.
¡Esperamos que disfrutes con nosotros!

10:00
10 : 30

REGISTRO Y ACREDITACIONES
Investor & Demo

10:30
10 : 45

INAUGURACIÓN Y BIENVENIDA
Ángel Niño, Concejal Delegado del Ayuntamiento de Madrid de Área de Innovación y Emprendimiento y María Jesús Villamediana, Directora de Madrid In Game

10:45
11 : 15

FIRESIDE CHAT
Francisco Monteverde, fundador de Sotatech, Inversor en Bullnet Capital y Ex-CEO Plastic SCM, adquirida por Unity Technologies y Esther Molina, Periodista de Innovación y Cofundadora de WILDCom y Female Startup Leaders

11:15
12 : 50

SESIONES PITCH
Presentaciones de 10 startups del programa Start In Up

12:50
13 : 10

ENTREGA DE PREMIOS Y CLAUSURA
Investor

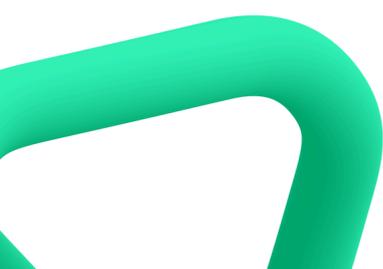
13:15
15 : 00

CÓCTEL Y NETWORKING
Investor & Demo



10:30
18 : 00

**STARTUP VILLAGE GAMIFICADA/
COMPETICIONES**
de +40 startups de Madrid In Game
Demo





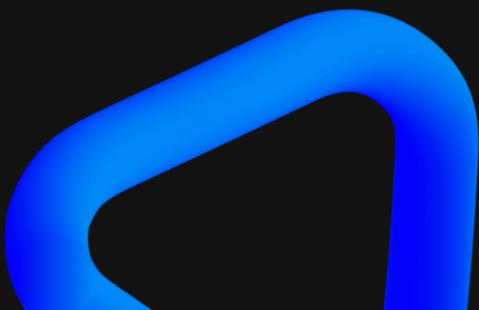
MADRID
IN GAME

start IN up
PROGRAM



INVESTOR DAY

Dossier de startups que pitchean
10 startups
Edición 4

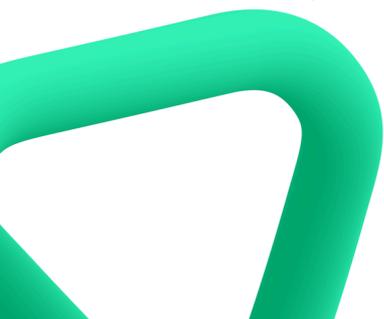




AGENDA: STARTUPS PITCH

En esta edición contamos con la participación de 10 startups que contarán con 3 minutos para pitchear su proyecto y con 2 minutos para responder a vuestras preguntas.

- | | |
|--------------------------|--|
| 11:20
Pitch 1 | ARSOFT
XR 3D |
| 11:27
Pitch 2 | EMOGG
SW Medición de Emociones |
| 11:34
Pitch 3 | CIVERSIA
SaaS 3D |
| 11:41
Pitch 4 | BRIDDER
Software gestion campañas |
| 11:48
Pitch 5 | EONESIA
Gamificación |
| 11:55 | Descanso |
| 12:05
Pitch 6 | UFO LAB
Plataforma creación juegos |
| 12:12
Pitch 7 | BEETESTED
SaaS IA Emociones |
| 12:19
Pitch 8 | TOTEEMI
App Deportiva |
| 12:26
Pitch 9 | CONWIRO
Desarrollo videojuegos |
| 12:33
Pitch 10 | TACTER
Vertical Gaming Community |





**MADRID
IN GAME**

start IN up
PROGRAM

ARSOFT

LAIA XR, tecnología desarrollada por Arsoft, ayuda a los profesionales médicos a mejorar su comprensión de imágenes médicas y planificación quirúrgica para más de 2000 pacientes, empleando Inteligencia Artificial y Realidad Extendida.

Fase | **ACELERACIÓN**

Sector | **TECNOLOGÍA APLICADA**

Tecnología | **REALIDAD EXTENDIDA
(RX / XR)
INTELIGENCIA
ARTIFICIAL (IA / AI)**



CEO
Santiago González



CAPTABLE

Fundadores: 90%
Inversores: 10%



EQUITY STORY

Tamaño de la Ronda: **1.4M€ (Series A)**
Comprometido: **10%**
Valoración Pre Money: **15M€**

MODELO DE NEGOCIO

Clientes: B2B
Monetización: Modelo de suscripción, con diferentes modelos de licenciamiento

PROPUESTA DE VALOR ÚNICA

“Con LAIA XR revolucionamos la planificación quirúrgica con tecnología de vanguardia, combinando algoritmos de IA y visualización 3D avanzada para ofrecer la plataforma de análisis de imágenes médicas más precisa del mundo. Diseñada para mejorar la comprensión anatómica del paciente y reducir riesgos quirúrgicos, LAIA XR ayuda a salvar vidas optimizando cada procedimiento.”

KPIs RELEVANTES

- Producto lanzado
- Búsqueda de ventas / tracción

FACTURACIÓN

Anual último año: <1M €
Estimado anual este año: <3M €



**MADRID
IN GAME**

start **IN** up
PROGRAM



emogg

EMOGG

Emogg mide objetivamente la experiencia del público en eventos en directo para mejorar el engagement.

Fase | **ACELERACIÓN**

Sector | **TECNOLOGÍA APLICADA**

Tecnología | **AI, SENSÓRICA, BIG DATA**



CEO

Edgar Sanjuán



CAPTABLE

CEO: 43,92%
CTO: 9%
Teach Lead: 5%
Business Angels: 4%

EQUITY STORY

Tamaño de la Ronda: 400K € (Seed)
Comprometido: 100k-200k € (en negociación)
Valoración Pre Money: 3.9M €

MODELO DE NEGOCIO

Clientes: B2B
Monetización: Pago por uso / Suscripción mensual/anual / Servicio de API para clientes.

PROPUESTA DE VALOR ÚNICA

Emogg es la única solución capaz de medir objetivamente la experiencia del público en eventos en directo. A través de datos emocionales precisos y en tiempo real, ayudamos a organizadores y marcas a comprender el impacto de sus acciones para optimizar la experiencia del público y mejorar el engagement. Su tecnología, capaz de transformar las emociones en métricas accionables, ofrece información clave para la toma de decisiones estratégicas en el sector del entretenimiento, eventos y retail.

KPIs RELEVANTES

- Desarrollo de Emogg Unreal y TouchDesigner para experiencias audiovisuales en directo.
- Clientes actuales: CaixaBank, GLS, Merck, Fira Barcelona e inicio de facturación 25K, 2024.
- 1er cliente en cine, colab con Eurecat (2 estudios validar indicadores), 2 pilotos en salud mental
- Desarrollo de Pongg, el primer juego controlado en directo por las emociones del público.

FACTURACIÓN

Anual último año: 50K - 150K €
Estimado anual este año: 50K - 150K €



**MADRID
IN GAME**

start **IN** up
PROGRAM



civersia

CIVERSIA

Civersia es un SaaS para democratizar el uso del 3D en el entorno empresarial. Su app consiste en un motor 3D de desarrollo propio en web. Se divide en dos editores online diferentes, uno simple de uso común que no requiere de conocimientos técnicos y un All-in-One para diseñadores 3D expertos.

Fase | **ACELERACIÓN**

Sector | **TECNOLOGÍA APLICADA**

Tecnología | **3D, IA GENERATIVA**



CEO
Alejandro Bonnin



CAPTABLE

Fundadores: 100%
Inversores: 0%

EQUITY STORY

Tamaño de la Ronda: 300K € (Seed)
Comprometido: 10%
Valoración Pre Money: 3M €

MODELO DE NEGOCIO

Clientes: B2B, B2C, B2B2C
Monetización: Modelo SaaS con precios por tiers, sistema de créditos para IA y opción Enterprise con características personalizadas.

PROPUESTA DE VALOR ÚNICA

Civersia es un SaaS que democratiza el uso del 3D, su diferencial radica en la facilidad de creación y visualización fluida en navegador, optimizando tiempo y costos en sectores como ecommerce, real estate, e-learning y VFX.

KPIs RELEVANTES

- Crecimiento de facturación
- Aumento de equipo de desarrollo
- Partnership con AWS, Idealista y Planeta Fabrik Ventures.

FACTURACIÓN

Anual último año: 50K - 150K €
Estimado anual este año: 500-700K €



MADRID
IN GAME

start IN up
PROGRAM



BRIDDER

SaaS de gestión de campañas para marcas que invierten en la industria del Gaming y Entretenimiento.

Fase | INCUBACIÓN

Sector | TECNOLOGÍA APLICADA

Tecnología | SAAS



CEO
Alberto Linares



CAPTABLE

Fundadores: 91%

Inversores: 9%

EQUITY STORY

Tamaño de la Ronda: 800K € (Pre-Seed)

Comprometido: 12%

Valoración Pre Money: 1.2M €

MODELO DE NEGOCIO

Clientes: B2B, B2B2C

Monetización: Tiers de suscripción, precio fijo + variable por número de asientos. Upsell de proyectos one-shot. Plan de escalado de tiers para aumentar LTV.

PROPUESTA DE VALOR ÚNICA

“Bridder desbloquea una oportunidad clave para marcas en gaming y entretenimiento: transformar su inversión en creadores de contenido en data accionable.”

KPIs RELEVANTES

- 4500 creadores de contenido registrados en la plataforma
- Integración de software dentro de Twitch (captación de data en origen)
- Seleccionados para participar en el programa Anthropic GenAI Scale

FACTURACIÓN

Anual último año: <50K €

Estimado anual este año: N/A



EONESIA

Transformamos la forma en que las personas y empresas aprenden, experimentan y se conectan con el mundo, mediante gamificación y a través de entornos inmersivos .

Fase | **ACELERACIÓN**

Sector | **TECNOLOGÍA APLICADA**

Tecnología | **VR,
GAMIFICACIÓN,
BIG DATA**



CEO
Rafael Dorado



CAPTABLE

Fundadores: 100%
Inversores: 0%

EQUITY STORY

Tamaño de la Ronda: 800K € (Seed)
Comprometido: N/A
Valoración Pre Money: 5M €

MODELO DE NEGOCIO

Clientes: B2B, B2B2C
Monetización: Producto 80%, Proyectos Ad-hoc 20%

PROPUESTA DE VALOR ÚNICA

- *Tecnología inmersiva accesible*
- *Impacto real en personas*
- *Soluciones flexibles, sostenibles y adaptables a cada cliente, desde centros educativos hasta hospitales y empresas.*

KPIs RELEVANTES

- 5º puesto en los premios FIAD 2022 (Foro Iberoamericano Aprendizaje y desarrollo)
- Ganadores de la vertical Edtech en el evento StartupOle 2023.
- Ganadores Premios Emprende XXI
- Revenue de 140.000€ últimos 6 meses.

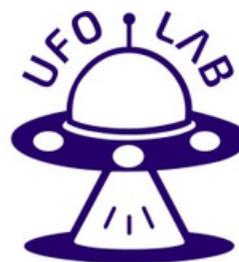
FACTURACIÓN

Anual último año: +150K-300K €
Estimado anual este año: 700K-1M €



**MADRID
IN GAME**

start **IN** up
PROGRAM



UFO LAB

UFOLAB es la primera plataforma que permite crear juegos en tan solo minutos gracias a sus juegos listos para editar y publicar y la potente capa de gamificación que ofrece.

Fase | **ACELERACIÓN**

Sector | **TECNOLOGÍA APLICADA**

Tecnología | **GAMIFICACIÓN SAAS**



CEO

María Retamero



CAPTABLE

CEO: 82%
CTO: 9%
Teach Lead: 5%
Business Angels: 4%

EQUITY STORY

Tamaño de la Ronda: 480K € (Pre-Seed)
Comprometido: 0 €
Valoración Pre Money: 2.4M €

MODELO DE NEGOCIO

Clientes: B2B, B2C, B2B2C
Monetización: Suscripciones, Game Factory (juegos paquetizados que se venden bajo licencia), Ads en plan Free (en desarrollo)

PROPUESTA DE VALOR ÚNICA

“Desde educadores, pasando por agencias, creadores de contenido e instituciones públicas o ONGs, nuestra plataforma ofrece juegos para que los creadores puedan ofrecer un contenido innovador y con un mayor engagement a sus audiencias.”

KPIs RELEVANTES

- MVP lanzado: +500 usuarios registrados, 1000 juegos creados y +20.000 partidas jugadas
- Premio Emprendedoras 2025 (áccesit Innovacion) & Women Pitch Competition (2025)

FACTURACIÓN

Anual último año: 50K - 150K €
Estimado anual este año: 50K - 150K €



MADRID
IN GAME

start IN up
PROGRAM



BEETESTED

Una plataforma SAAS que graba simultaneamente al usuario y sus interacciones con el producto. La IA analiza, interpreta y presenta los datos agregados en un dashboard interactivo.

Fase | ACELERACIÓN

Sector | TECNOLOGÍA APLICADA

Tecnología | AI



CEO
Yulia Tru



CAPTABLE

fundadores: 90%
Inversores: 10%

EQUITY STORY

Tamaño de la Ronda: 220K € (Seed)
Comprometido: 0 €
Valoración Pre Money: 2.5M €

MODELO DE NEGOCIO

Clientes: B2B
Monetización: Pay-per-use y suscripción dependiendo de las necesidades del cliente

PROPUESTA DE VALOR ÚNICA

“Mejora la experiencia de usuario de tu producto basando en sus emociones a la hora interactuar con tu producto. Interpretando las expresiones faciales, tono de voz, discurso y la manera de interactuar con el producto proporcionamos acceso a los datos analíticos sobre algo tan subjetivo como la experiencia del usuario.”

KPIs RELEVANTES

- Modelos de análisis de sentimientos (19) basando en las expresiones faciales, tono de voz.
- Modelo de análisis de sentimientos a través de gestos.
- Videojuegos: 3 pilotos, 2 clientes. Otras industrias: 3 pilotos (publicidad, universidad, medicina)

FACTURACIÓN

Anual último año: 50-100K €
Estimado anual este año: 50-100K €



**MADRID
IN GAME**

start IN up
PROGRAM



TOTEEMI

TOTEEMI nace con el propósito de crear una nueva app para deportistas de todos los niveles, con dinámicas de juego que proporcionen a los usuarios nuevas formas de entretenimiento y competición en el ámbito digital y sobre todo que motive a nuevos usuarios a hacer deporte.

Fase | **ACELERACIÓN**

Sector | **TECNOLOGÍA APLICADA**

Tecnología | **MOBILE GAMING**



CEO
Antonio Duarte Cachinero



CAPTABLE

Fundadores: 92%
Inversores: 8%

EQUITY STORY

Tamaño de la Ronda: 1M € (Serie A)
Comprometido: 300K-400K €
Valoración Pre Money: 4M €

MODELO DE NEGOCIO

Clientes: B2B, B2C
Monetización: Freemium+Premium

PROPUESTA DE VALOR ÚNICA

“El objetivo es revolucionar por completo el sector tradicional del deporte, desarrollando e impulsando una app que fusiona el deporte outdoor con competiciones virtuales.”

KPIs RELEVANTES

- Durante el 2023:
 - Monetización B2B
 - Acuerdo comercial y Ronda Inversión con BH Coloma
- Durante el 2024:
 - Ronda de financiación Crowdfunding

FACTURACIÓN

Anual último año: <50K €
Estimado anual este año: 800K €



CONWIRO

Conwiro combina videojuegos, tecnología e innovación basada en el análisis para crear videojuegos deportivos innovadores que expanden los límites del entretenimiento digital y conectan con los usuarios amantes de los videojuegos, los influencers y el deporte.

Fase | **INCUBACIÓN**

Sector | **ESTUDIO VIDEOJUEGOS**

Tecnología | **DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS**



CEO
Rafael Martinez



CAPTABLE

Fundadores: 79%
Inversores: 21%



EQUITY STORY

Tamaño de la Ronda: **1M € (Seed)**
Comprometido: N/A
Valoración Pre Money: N/A

MODELO DE NEGOCIO

Clientes: B2B2C
Monetización: free to Play & Marketplace

PROPUESTA DE VALOR ÚNICA

“En ConWiro desarrollamos juegos móviles accesibles, estratégicos y aditivos, diseñados para cautivar tanto a jugadores casuales como hardcore. Nos basamos en el análisis de datos y tendencias culturales para crear la próxima generación de videojuegos deportivos, asegurando una conexión auténtica y relevante con las nuevas generaciones. Actualmente, estamos desarrollando el videojuego oficial de la Kings League, llevando la emoción y la innovación de esta competición al mundo digital”

KPIs RELEVANTES

- Ampliación de capital
- Lanzamiento en Junio-2025
- Desarrollando el videojuego oficial de la Kings League.

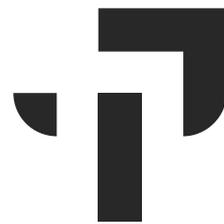
FACTURACIÓN

Anual último año: <50K €
Estimado anual este año: <50K €



**MODRID
IN GAME**

start **IN** up
PROGRAM



TACTER

Tacter es una plataforma de comunidades de videojuegos que se integra con los juegos para ofrecer herramientas que permiten a los jugadores crear y compartir contenido (UGC), aumentando la retención y el engagement de los superfans.

Fase | **ACELERACIÓN**

Sector | **TECNOLOGÍA APLICADA**

Tecnología | **VERTICAL GAMING
COMMUNITY**



CEO

Marcos Sorribas



CAPTABLE

| N/A

EQUITY STORY

Ronda Previa: 3.42M€ Pre-Seed (Late 2022)
Siguiete Ronda: TBD 2025H2

MODELO DE NEGOCIO

Clientes: B2C
Monetización: Advertising + Consumer
Subscriptions.

PROPUESTA DE VALOR ÚNICA

Comunidades dedicadas para cada juego: Hubs personalizados por juego, que permiten usar los datos in-game para crear herramientas útiles para los jugadores, aumentando y mejorando el contenido generado por usuarios (UGC). Nueva vía de monetización para creadores de contenido. La única plataforma online con reparto de ingresos publicitarios para contenido escrito sobre videojuegos, facilitando que YouTubers/Streamers incorporen contenido escrito a su contenido habitual.

KPIs RELEVANTES

- Cerca de 1 millón de usuarios únicos mensuales, con un crecimiento compuesto anual (CAGR) del 38% desde su lanzamiento.
- Comunidades Tacter atraen a los jugadores más comprometidos: juegan un 47% más al día, retienen un 59% mejor a día 60 y son un 30% mejores en los rankings al jugador promedio.
- "Hoy en día es difícil, con las plataformas de terceros, vincular directamente la actividad de la comunidad con la del juego, y una plataforma como Tacter podría resolver eso." – VP of Growth at Scopely.

FACTURACIÓN

Anual último año: 50K - 150K €
Estimado anual este año: 100K - 250K €



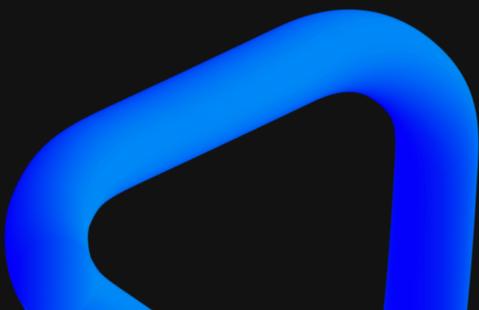
MADRID
IN GAME

start IN up
PROGRAM



DEMO DAY

Dossier de startups que exponen
+40 startups
Edición 4





LINKS DE DESCARGA

PORTFOLIO PRODUCTOS STARTUPS





CATEGORÍA: ESPORTS

ALGON GAMES

Algon Games ofrece 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.

Fase: **Aceleración**

Sector: **eSports**

CEO: **Álvaro Esteban Vázquez**

Web: algongames.com



COMPETIZE SOLUTIONS

Competize es una empresa tecnológica que se especializa en el desarrollo de software para la organización y gestión de torneos deportivos. Ofrece una plataforma digital que permite a organizadores de eventos deportivos automatizar y optimizar tareas como la creación de calendarios, el seguimiento de resultados, la actualización de clasificaciones y la comunicación con participantes.

Fase: **Incubación**

Sector: **eSports**

CEO: **Jesús Gumiel Ramírez**

Web: competize.com



HAVE FUN GAMERS

Have Fun Gamers propone una solución completa de eSports points para instituciones, universidades y cualquier entidad que esté interesada en los eSports, con sus servicios de gestión y dinamización de espacios con videojuegos en cualquier lugar.

Fase: **Aceleración**

Sector: **eSports**

CEO: **Jesús Arroyo Fraile**

Web: havefungamers.com





**MADRID
IN GAME**

start IN up
PROGRAM

ZAUNKA

Zaunka es una productora de contenidos audiovisuales y eventos, especializada en esports, que aboga por la inclusividad y la creación de espacios seguros. Ofrece 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.

Fase: **Preincubación**

Sector: **eSports**

CEO: **Ainhoa Salsidua Atxa**

Web: [twitch.tv/lafrikivuelta](https://www.twitch.tv/lafrikivuelta)





CATEGORÍA: TECNOLOGÍA APLICADA

101 EXPERIENCE

101 Experience es una 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.

Fase: **Preincubación**

Sector: **Tecnología Aplicada**

CEO: **Luis Villar Álvarez**

Web: the101universe.com



ARSOFT

Arsoft ha desarrollado una 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.

Fase: **Aceleración**

Sector: **Tecnología Aplicada**

CEO: **Santiago González Izard**

Web: arsoft-company.com/eyeflow



BEEATESTED

Beetested es una 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.

Fase: **Aceleración**

Sector: **Tecnología Aplicada**

CEO: **Yulia Tru**

Web: beetested.com





BRIDDER

Bridder es una 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.

Fase: **Incubación**

Sector: **Tecnología Aplicada**

CEO: **Alberto Linares Costa**

Web: bridder.com

BRIDDER

CIVERSIA

Civersia es un SaaS para democratizar el uso del 3D en el entorno empresarial. Se divide en dos editores online diferentes, uno simple de uso común que no requiere de conocimientos técnicos y un All-in-One para diseñadores 3D expertos.

Fase: **Aceleración**

Sector: **Tecnología Aplicada**

CEO: **Alex Bonnin**

Web: civersia.com

 **civersia**

CODE EVOLUTION

Code Evolution es un software de gestión de comunidades que permite gamificar la comunidad en su propio dominio, 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.

Fase: **Incubación**

Sector: **Tecnología Aplicada**

CEO: **Ignacio Bello**

Web: codeevolution.es

c()de:evolution



DIVERTIFICA

Divertifica ofrece 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.

Fase: **Incubación**

Sector: **Tecnología Aplicada**

CEO: **Belén Gomez**

Web: divertifica.es



EMOGG

Emogg es un 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. Mide el impacto real y optimiza la comunicación con IA avanzada, y convierte las emociones en decisiones estratégicas.

Fase: **Aceleración**

Sector: **Tecnología Aplicada**

CEO: **Edgar Sanjuán**

Web: emogg.com



EONESIA

Eonesia crea experiencias de aprendizaje de forma gamificada en mundos virtuales donde aprender, repasar o evaluar conocimientos, dando lugar a una nueva herramienta en los procesos formativos del mundo educativo y de la empresa.

Fase: **Aceleración**

Sector: **Tecnología Aplicada**

CEO: **Rafael Dorado**

Web: eonesia.com





EVVELAND

Evveland ofrece 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.

Fase: **Incubación**

Sector: **Tecnología Aplicada**

CEO: **Rafael Bonnelly**

Web: evveland.com



GAMELEARN

Gamelearn ofrece una amplia gama de cursos interactivos para ayudar a empresas e instituciones conseguir sus objetivos a través del uso de videojuegos y simuladores.

Fase: **Aceleración**

Sector: **Tecnología Aplicada**

CEO: **Ibrahim Jabary**

Web: game-learn.com



MECHANIC GAMES

Mechanic Games diseña 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.

Fase: **Aceleración**

Sector: **Tecnología Aplicada**

CEO: **Rafael Garrido Toledano**

Web: mechanicgames.net





MIXREAL

Mixreal AI es una empresa que ofrece un SAAS colaborativo que permite crear experiencias gamificadas con IA, AR y VR en segundos y sin programación, para grandes empresas.

Fase: **Aceleración**

Sector: **Tecnología Aplicada**

CEO: **Alvaro Sicilia**

Web: mixreal.com

Mix
real

MOBIUS AUDIO

Mobius es un servicio 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.

Fase: **Incubación**

Sector: **Tecnología Aplicada**

CEO: **Javier Moreno San Vicente**

Web: mobiusaudio.com



MOBIUS AUDIO

TACTER

Tacter es la 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.

Fase: **Aceleración**

Sector: **Tecnología Aplicada**

CEO: **Marcos Sorribas**

Web: tacter.com





TOTEEMI

Toteemi es 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.

Fase: **Aceleración**

Sector: **Tecnología Aplicada**

CEO: **Antonio Duarte Cachinero**

Web: toteemi.com



UFO LAB

UFOLAB es la 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.

Fase: **Aceleración**

Sector: **Tecnología Aplicada**

CEO: **María Retamero Pascual**

Web: theufolab.com

UFO LAB

VEXR

Vexr es una 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.

Fase: **Aceleración**

Sector: **Tecnología Aplicada**

CEO: **Cayetano Fernández Tamayo**

Web: vexr.tech





MADRID
IN GAME

start IN up
PROGRAM

MERAKI A & A

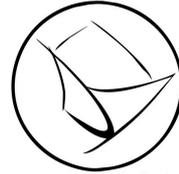
Meraki desarrolla aplicaciones móviles, donde se destacan los videojuegos, incluso sobre otras plataformas como videoconsolas y ordenadores.

Fase: **Incubación**

Sector: **Tecnología Aplicada**

CEO: **Alba Martín**

Web: m-er-a-ki-llc.com/



Meraki A&A

MIXON REALITY

MixONreality es un estudio que integra todas las soluciones tecnológicas y servicios para crear vídeos volumétricos y experiencias únicas que conectan con tus fans.

Fase: **Incubación**

Sector: **Tecnología Aplicada**

CEO: **Roberto Schuitemaker**

Web: mixonreality.com





CATEGORÍA: ESTUDIO DE VIDEOJUEGOS

ANOTHER PATH

Another Path Studios es un estudio de desarrollo de videojuegos que se dedican a crear experiencias de juego inmersivas. Actualmente se encuentran inmersos en el desarrollo de su título Light Remains.

Fase: **Incubación**

Sector: **Estudio de videojuegos**

CEO: **Joaquin Garcia**

Web: anotherpathstudios.com



ATABEY CREATIONS

Atabey Creations es un estudio de videojuegos, actualmente centrado en el desarrollo de "Eyes on Yuki". Un juego cooperativo local caótico en el que el objetivo es tratar de coordinarse y divertirse.

Fase: **Preincubación**

Sector: **Estudio de Videojuegos**

CEO: **Pedro Anillo**

Web: atabeycreations



BITCOIN GAMES LAB

Bitcoin Games Lab acerca Bitcoin a las masas, de una forma divertida a través de sus videojuegos casuales para móvil.

Fase: **Aceleración**

Sector: **Estudio de videojuegos**

CEO: **Toni Moral**

Web: bitcoingameslab.com





CONWIRO

ConWiro es un estudio que trabaja para construir una nueva generación de videojuegos deportivos en la que los usuarios sean propietarios de sus activos y sean retribuidos monetariamente, combinando la innovación, las tecnologías y los datos para maximizar la conexión con la nueva generación de gamers.

Fase: **Aceleración**

Sector: **Estudio de videojuegos**

CEO: **Rafael Martínez**

Web: conwiro.com



ILOGIK GAMES

Ilogik Games es un estudio independiente de recién graduados en búsqueda de generar una hueco en la industria a raíz de ver el rechazo a juniors sin mucha experiencia. El objetivo es publicar un videojuego que requiere de una corta producción para poder conseguir una inversión de cara al año que viene.

Fase: **Preincubación**

Sector: **Estudio de videojuegos**

CEO: **Alex Pereira**

Web: linkedin.com/ilogik-games



INDOORS

INDOORS es un estudio de videojuegos desarrollando su primer título, un videojuego de escape rooms de terror en el cual se viaja en el tiempo para resolver misterios sobrenaturales sin resolver.

Fase: **Preincubación**

Sector: **Estudio de videojuegos**

CEO: **Pablo Pérez Fernández**

Web: steampowered.com/INDOORS





MADRID
IN GAME

start IN up
PROGRAM

INFINITE THREAD

Infinite Thread Games es una empresa de desarrollo de videojuegos. Actualmente están desarrollando Hidalgo, inspirado en Don Quijote de la Mancha y Hitori Kakurenbo, juego de multijugador de terror en fase de Early Access en Steam.

Fase: **Incubación**

Sector: **Estudio de videojuegos**

CEO: **Juan Pablo Guzmán Fernández**

Web: infinite-thread.com



KLANG VIRTUAL WORLDS

Klang es un estudio de entretenimiento con oficinas en Berlín y Madrid, explorando el futuro de la humanidad a través de varias formas de medios. Nuestra misión es crear experiencias en línea profundas y significativas que acerquen a las personas. En el corazón de Klang está SEED, un mundo virtual persistente a gran escala que redefinirá el panorama de los mundos virtuales y tendrá un impacto positivo en nuestro mundo.

Fase: **Incubación**

Sector: **Estudio de videojuegos**

CEO: **María Rey Sampayo**

Web: klang-games.com



LAUREL GAMING

Laurel Gaming es una aplicación móvil de juegos casuales dónde los usuarios pueden jugar, competir y ganar recompensas reales. Tanto empresas como marcas pueden personalizar torneos de sus juegos (trivial, parchis etc) para diferentes usos.

Fase: **Incubación**

Sector: **Estudio de videojuegos**

CEO: **Javier Domingo**

Web: laurelgaming.com



Laurel
Gaming



**MADRID
IN GAME**

start IN up
PROGRAM

MOYTHAI DEV

Moythay Dev es una empresa que ofrece 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.

Fase: **Incubación**

Sector: **Estudio de videojuegos**

CEO: **Thais Gibert**

Web: moythaidev



NOCTURNIA STUDIOS

Nocturnia es un estudio de videojuegos que ha desarrollado Zenith!, un juego A-RPG de fantasía oscura con estética stylized para atraer a un público tanto juvenil con mecánicas de combate originales y narrativa de tipo Soul.

Fase: **Incubación**

Sector: **Estudio de videojuegos**

CEO: **Iñaki Muñoz**

Web: nocturniastudios



RED MOUNTAIN CONSULTING

Desarrolladora indie de videojuegos con foco en propuestas creativas, diferentes y con profundidad en el gameplay.

Fase: **Incubación**

Sector: **Estudio de Videojuegos**

CEO: **Jose Carlos Montero**

Web: redmountain.es





**MADRID
IN GAME**

start IN up
PROGRAM

PÓNTICA

Póntica es un estudio de videojuegos para PC y consolas. Actualmente, desarrollando el primer Comicvania histórico: Plus Ultra: Legado

Fase: **Aceleración**

Sector: **Estudio de videojuegos**

CEO: **Diego Rodríguez Ponga**

Web: Póntica



QUAN STUDIOS EUROPE

Quan Studios ofrece 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.

Fase: **Incubación**

Sector: **Tecnología Aplicada**

CEO: **Jose Luis Sabogal Zamora**

Web: quanstudios.com



SCIENTIFIC VIDEOGAMES

Scientific Videogames ofrece servicios 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.

Fase: **Incubación**

Sector: **Estudio de videojuegos**

CEO: **Patricia Bondía**

Web: scientificvideogames.com





**MADRID
IN GAME**

start IN up
PROGRAM

TAIKA STUDIOS

Taika ofrece 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.

Fase: **Incubación**

Sector: **Estudio de videojuegos**

CEO: **Juan Carlos Granados Cardona**

Web: taikaestudios.com/

TAIKA
Studios

VIDIBOND GAMES

Estudio de desarrollo de videojuegos y experiencias interactivas para empresas y publishers.

Fase: **Preincubación**

Sector: **Estudio de videojuegos**

CEO: **Pedro Seco de Herrera**

Web: vidibond.es


NAIKAMA
GAME STUDIO

KUMIHO

Startup tecnológica, dedicada al ámbito de la competición, la formación, al desarrollo de videojuegos y creación de Proyectos educativos e Innovación.

Fase: **Incubación**

Sector: **Estudio de videojuegos**

CEO: **Sara Rual**

Web: kumihoesports.com





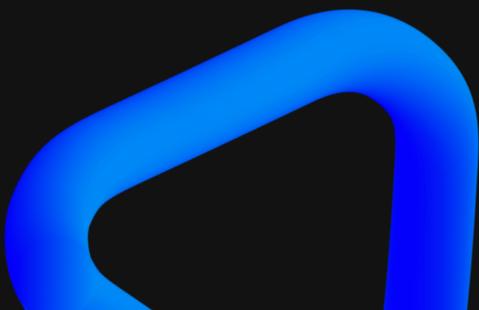
MADRID
IN GAME

start IN up
PROGRAM



PLANO DEMO DAY

Dossier de startups que exponen
+40 startups
Edición 4





**MADRID
IN GAME**

**start IN up
PROGRAM**

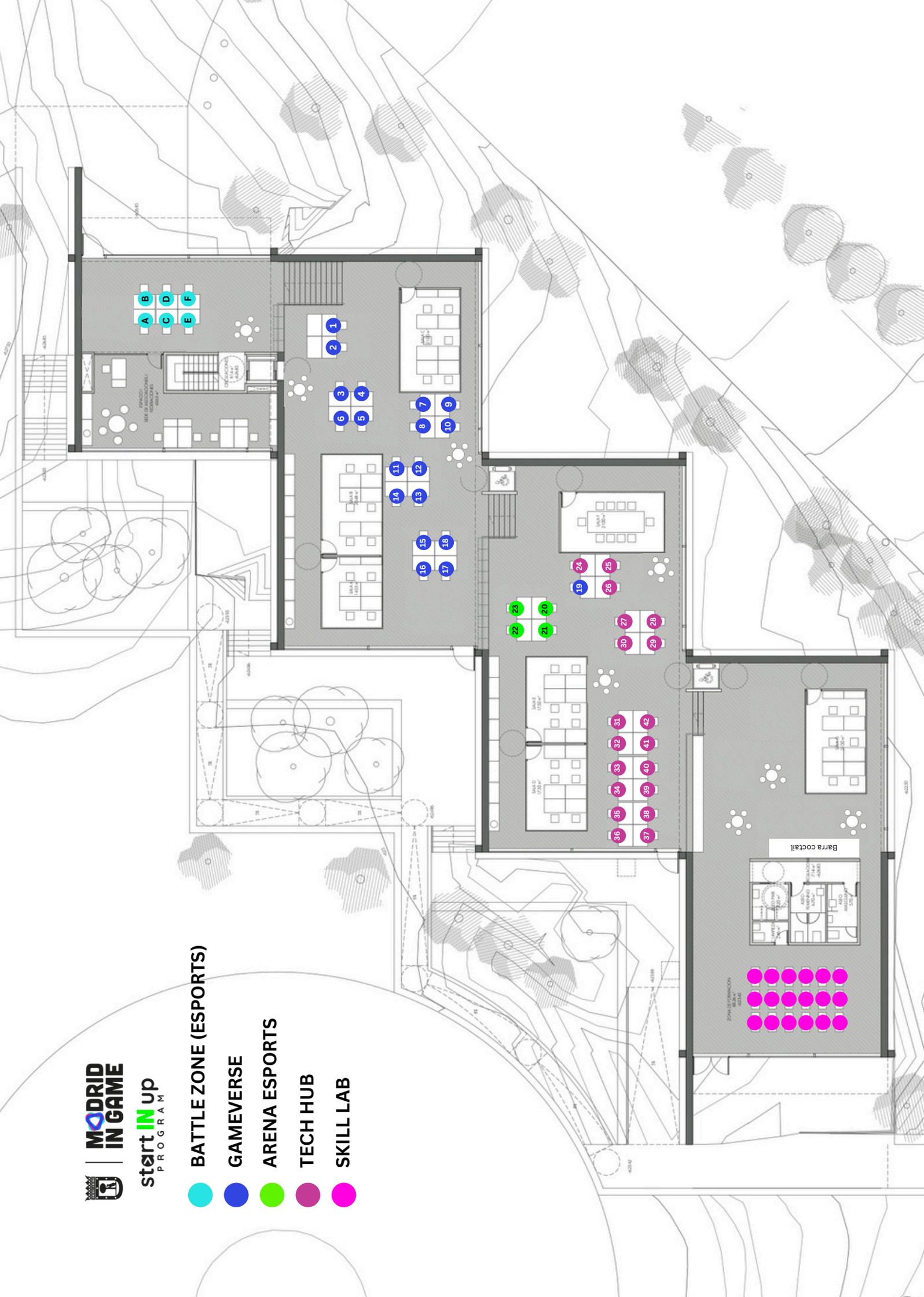
 **BATTLE ZONE (ESPORTS)**

 **GAMEVERSE**

 **ARENA ESPORTS**

 **TECH HUB**

 **SKILL LAB**





**MADRID
IN GAME**

start **IN** up
PROGRAM

ESTUDIO DE VIDEOJUEGOS

- 1 ANOTHER PATH
- 2 ATABEY CREATIONS
- 3 BITCOIN GAMES LAB
- 4 CONWIRO
- 5 ILOGIK GAMES
- 16 INDOORS
- 7 INFINITE THREAD
- 8 KLANG VIRTUAL WORLDS
- 9 KUMIHO
- 10 LAUREL GAMING
- 11 MERAKI A&A LLC
- 12 MOYTHAIDEV
- 13 NOCTURNIA STUDIOS
- 14 PÓNTICA
- 15 QUAN STUDIOS EUROPE

ESTUDIO DE VIDEOJUEGOS

- 6 RED MOUNTAIN
 - 17 SCIENTIFIC VIDEOGAMES
 - 18 TAIKA STUDIOS
 - 19 VIDIBOND GAMES
- ## ESPORTS
- 20 ALGON GAMES
 - 21 COMPETITIZE SOLUTIONS
 - 22 HAVE FUN GAMERS
 - 23 ZAUNKA

TECNOLOGÍA APLICADA

- 30 ARSOFT
- 25 BEETESTED
- 26 BRIDDER
- 27 CIVERSIA

TECNOLOGÍA APLICADA

- 38 CODE EVOLUTION
- 35 DIVERTIFICA
- 42 EMOGG
- 31 EONESIA
- 24 EVVELAND
- 40 GAMELEARN
- 34 MECHANIC GAMES
- 33 MIXONREALITY
- 32 MIXREAL
- 37 MOBIUS AUDIO
- 39 TACTER
- 29 TOTEEMI
- 28 UFO LAB
- 41 VEXR
- 36 101 EXPERIENCE



MADRID IN GAME

start **IN** up
PROGRAM



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