



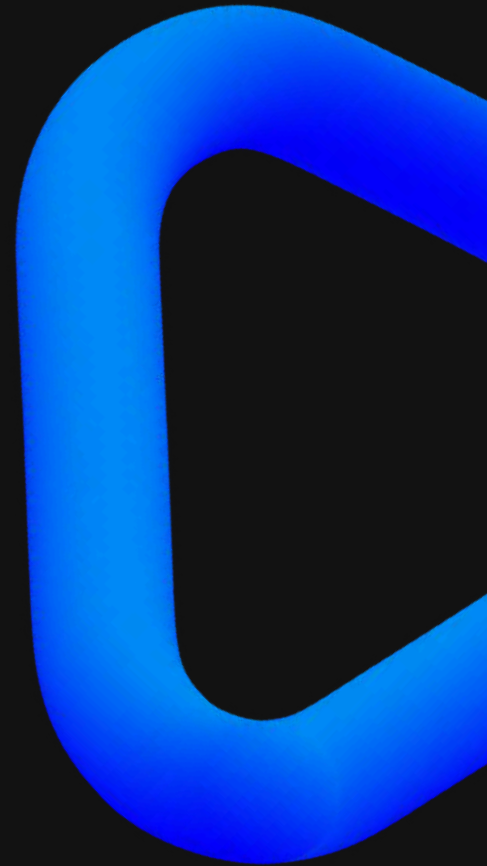
**MADRID  
IN GAME**

start **IN** up  
PROGRAM

# PORTFOLIO PRODUCTOS

## STARTUPS ED6

Noviembre 2025 - Abril 2026





# CATEGORÍA SECTORES

29 startups	<b><u>VIDEOJUEGOS</u></b> Desarrollo de videojuegos, experiencias inmersivas y simulaciones interactivas	<a href="#">Pág 3</a>
17 startups	<b><u>INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y MACHINE LEARNING</u></b> Soluciones avanzadas de IA para análisis, automatización y generación de contenido	<a href="#">Pág_19</a>
8 startups	<b><u>INDUSTRIA 4.0 Y AUTOMÁTICA</u></b> Digitalización de procesos, IoT y entornos inmersivos en XR/VR	<a href="#">Pág_29</a>
9 startups	<b><u>MARKETING DIGITAL Y PUBLICIDAD</u></b> Optimización de campañas, análisis de datos y estrategias interactivas	<a href="#">Pág_34</a>
6 startups	<b><u>E-COMMERCE Y RETAIL</u></b> Innovación en experiencia de compra, fidelización y personalización digital	<a href="#">Pág_40</a>
24 startups	<b><u>EDTECH - EDUCACIÓN Y FORMACIÓN</u></b> Gamificación, formación interactiva y aprendizaje inmersivo con tecnología	<a href="#">Pág_44</a>
15 startups	<b><u>HEALTHTECH - SALUD Y BIENESTAR</u></b> Soluciones digitales, XR médica y optimización clínica	<a href="#">Pág_58</a>
8 startups	<b><u>RECURSOS HUMANOS</u></b> Plataformas de gestión, medición de productividad y formación gamificada	<a href="#">Pág_67</a>
16 startups	<b><u>ENTRETENIMIENTO Y MEDIOS DIGITALES</u></b> Creación de contenido, análisis de audiencias y experiencias interactivas	<a href="#">Pág_75</a>
1 startups	<b><u>MÚSICA Y TECNOLOGÍA</u></b> Producción musical	<a href="#">Pág_84</a>
11 startups	<b><u>DEPORTES Y ESPORTS</u></b> Plataformas para competición, entrenamiento y simulación en entornos digitales	<a href="#">Pág_86</a>
9 startups	<b><u>TURISMO</u></b> Experiencias gamificadas, personalización de viajes y entornos inmersivos	<a href="#">Pág_93</a>
1 startup	<b><u>MOVILIDAD Y SMART CITIES</u></b> Rutas gamificadas	<a href="#">Pág_99</a>

## 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.

1 AXIONE AI2 BABEL GAMES3 BEETESTED4 CRIMSON BIRDS STUDIO5 CUICUI STUDIOS6 DIVERTIFICA7 DRONÍCOLA8 ENTHARIEL9 EONESIA10 EVVELAND11 HECHICERIA12 KUMIHO13 LAUREL GAMING14 LUMINOSA VENTURE FILMS15 MANSION GAMES16 MECHANIC GAMES17 MERAKI A&A LLC18 MIXONREALITY19 MOYTHAIDEV20 PUZZTIME21 RED MOUNTAIN CONSULTING22 SCIENTIFIC VIDEOGAMES23 SOMNI GAME STUDIOS24 SPARKLING GAMES25 TACTER26 TAIKA STUDIOS27 THE TRAVELLER GAMES28 THE TWISTED GAMES29 UNDERCASTLE

# CATEGORÍA: VIDEOJUEGOS

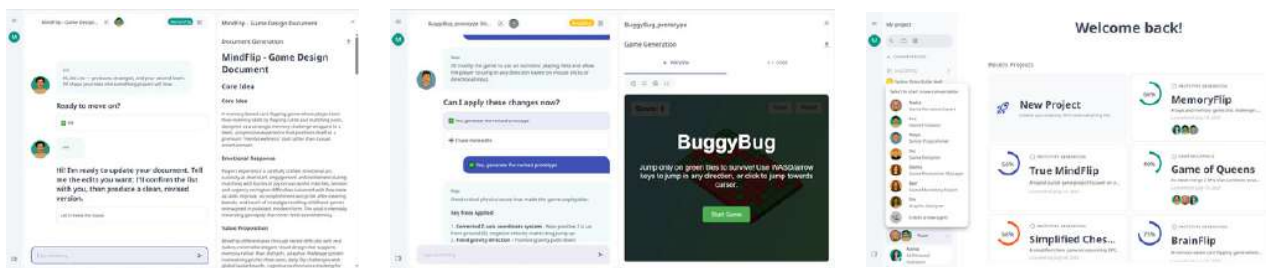
- Desarrollo de videojuegos y experiencias inmersivas en PC, móvil, VR/XR y arcade.
- Servicios de porting a múltiples plataformas y creación de simuladores.
- Aplicaciones de gamificación y juegos educativos para formación y engagement.

## AXIONE AI



### Axione.ai

Plataforma que ayuda a principiantes completos a crear juegos sin necesidad de programar ni tener habilidades técnicas. Piensa en ello como tener tu propio equipo de desarrollo de juegos, excepto que son asistentes de IA que simplemente hablan con los usuarios y se encargan de todo lo técnico.



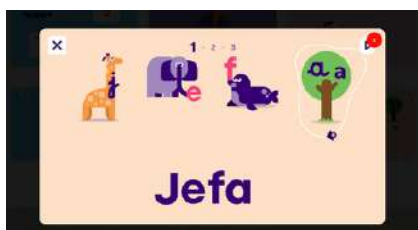
CEO: Egor Grishchenko  
email: [eg@axione.ai](mailto:eg@axione.ai)  
Web: <https://axione.ai/>

## BABEL GAMES



### Videojuegos Educativos

Desarrollamos videojuegos educativos a medida para colegios y editoriales (K-12). Alineados al currículo, con analíticas, progreso y guías docentes. Funcionan en web/PC/tablet, listos para clase. Ofrecemos licencias por aula/centro, soporte e iteración con pilotos en aula.



CEO: Cristian Baño  
email: [cris@babelgames.es](mailto:cris@babelgames.es)  
Web: [babelgames.es](http://babelgames.es)

Algunos clientes:



## CATEGORÍA: VIDEOJUEGOS

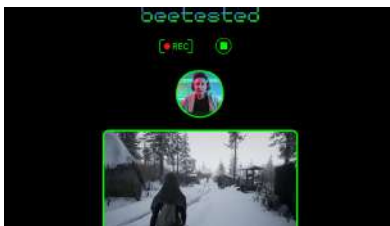
- Desarrollo de videojuegos y experiencias inmersivas en PC, móvil, VR/VR y arcade.
- Servicios de porting a múltiples plataformas y creación de simuladores.
- Aplicaciones de gamificación y juegos educativos para formación y engagement.

### BEETESTED



## Beemotion: Pruebas de experiencia emocional del usuario

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](mailto:yulia@beetested.com)  
Web: [beetested.com](https://beetested.com)

Algunos clientes:



### CRIMSON BIRDS STUDIO



## Videojuegos: Blade & Madness

Servicios de desarrollo de videojuego. Blade and Madness, proyecto propio actual es un roguelite deckbuilder ambientado en el Siglo de Oro que mezcla esta estética con el horror cósmico; con turnos simultáneos y una gestión de la cordura que cambia a medida que el jugador explora la isla.



CEO: Daniel Bazaco  
email: [danielbazacocontact@gmail.com](mailto:danielbazacocontact@gmail.com)  
Web: <https://linktr.ee/CrimsonBirdsStudio>

# 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.

## CUICUI STUDIOS



### Videojuegos y experiencias gamificadas para marcas

Cuicui Studios crea videojuegos y experiencias gamificadas que combinan aprendizaje y ocio, ofreciendo a las marcas datos útiles para mejorar decisiones y potenciar su impacto.



CEO: Norman Suárez  
 email: [norman@cuicuiestudios.com](mailto:norman@cuicuiestudios.com)  
 Web: <https://www.cuicuiestudios.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](mailto:belen.gomez@divertifica.es)  
 Web: [divertifica.es](http://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.

### DRONÍCOLA



## Gemelos digitales, escenarios virtuales, mapas de videojuegos, animaciones 4D, y Web-based VR Exploration Games.

Software que convierte espacios reales en entornos virtuales listos para usar en videojuegos, realidad virtual, efectos especiales de cine o experiencias culturales. Escaneamos lugares únicos y los transformamos en escenarios inmersivos, accesibles a nivel global.



CEO: Rubén Bernardino Manjón  
email: [rubenbe75@icloud.com](mailto:rubenbe75@icloud.com)  
Web: [dronicola.com](http://dronicola.com)

Algunos clientes:



### ENTHARIEL GAMES



## La Tierra de las Creaciones

Servicios de desarrollo de videojuegos con alma, donde la narrativa, el multijugador local y la experiencia compartida sean protagonistas. Especialización: Juegos con cooperativo local, narrativa inmersiva y mundos conectados dentro del universo de La Tierra de las Creaciones.



CEO: Javier Moreno  
email: [jviernmoreno96@gmail.com](mailto:jviernmoreno96@gmail.com)  
Web: <https://entharielgames.com>

# CATEGORÍA: VIDEOJUEGOS

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

## 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](mailto:rafa.dorado@eonesia.com)  
Web: [eonesia.com/](http://eonesia.com/)

Algunos clientes:



## EVVELAND



### Evveland: IA y gamificación para la comunidad de tu marca

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](mailto:rafael@evveland.com)  
Web: [evveland.com](http://evveland.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.

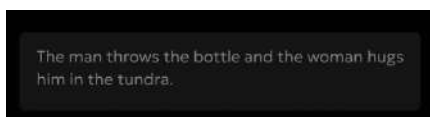
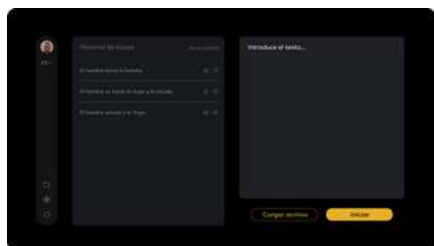
### HECHICERIA



HechicerIA

#### Next Anima - Generador de vídeo 3D a partir de texto

Software impulsado por inteligencia artificial que entiende el contenido de los guiones y es capaz de convertirlos a escenas 3D con personajes y entornos disponibles para grabar virtualmente.



CEO: Álvaro Sáez  
email: [alvaro@hechicer-ia.com](mailto:alvaro@hechicer-ia.com)  
Web: [hechicer-ia.com](http://hechicer-ia.com)

Algunos clientes:



### 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](mailto:sara.rual@hotmail.com)  
Web: [Kumihoesports.com](http://Kumihoesports.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.

## 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](mailto:jdomingo@laurelgaming.com)  
 Web: [www.laurelgaming.com/](http://www.laurelgaming.com/)

Algunos clientes:



## LUMINOSA VENTURE FILMS



### Fusión de cine, videojuegos y realidad virtual

Productora creativa que fusiona cine, videojuegos y realidad virtual para contar historias poderosas en múltiples formatos. Apostamos por la innovación y el uso de nuevas tecnologías para expandir los límites de la narrativa audiovisual. Cada uno de nuestros proyectos nace con un objetivo claro: emocionar, inspirar y conectar con el público a través de experiencias inmersivas y significativas.



CEO: Griselda Gonzalez  
 email: [griselda.gonzalez.gentile@gmail.com](mailto:griselda.gonzalez.gentile@gmail.com)  
 Web: [https://www.youtube.com/watch?v=zNvWx6lz-\\_I](https://www.youtube.com/watch?v=zNvWx6lz-_I)

Algunos clientes:



## CATEGORÍA: VIDEOJUEGOS

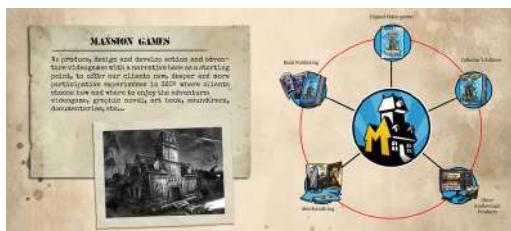
- Desarrollo de videojuegos y experiencias inmersivas en PC, móvil, VR/XR y arcade.
- Servicios de porting a múltiples plataformas y creación de simuladores.
- Aplicaciones de gamificación y juegos educativos para formación y engagement.

### MANSION GAMES



#### Desarrollo y Producción de Videojuegos para terceros

Servicios de desarrollo y producción de videojuegos para PC/MAC, Nintendo, Playstation y XBOX, creando juegos a medida según las necesidades del cliente. Proporciona diseño, programación, arte y sonido, optimizando recursos y tiempos.



CEO: Victor Fernández

email: [vfernandez@mansion-games.com](mailto:vfernandez@mansion-games.com)

Web: <https://mansion-games.com/home/>

### 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](mailto:rafael.garrido@mechanicgames.net)

Web: [mechanicgames.net/juegos/crea-tu-propio-monstruo](https://mechanicgames.net/juegos/crea-tu-propio-monstruo)

## 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-er-a-ki-llc.com](mailto:support@m-er-a-ki-llc.com)  
Web: [m-er-a-ki-llc.com/](http://m-er-a-ki-llc.com/)

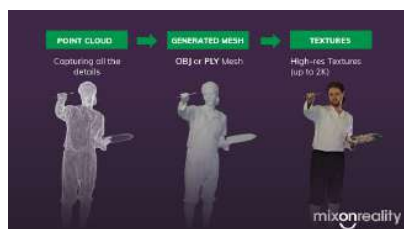


### MIXON REALITY



#### 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](mailto:juan@mixonreality.com)  
Web: [mixonreality.com](http://mixonreality.com)

## CATEGORÍA: VIDEOJUEGOS

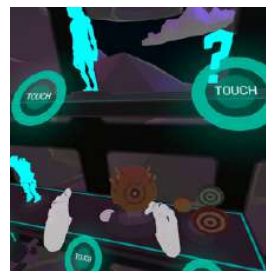
- Desarrollo de videojuegos y experiencias inmersivas en PC, móvil, VR/XR y arcade.
- Servicios de porting a múltiples plataformas y creación de simuladores.
- Aplicaciones de gamificación y juegos educativos para formación y engagement.

### 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.t.game.development@gmail.com](mailto:m.y.t.game.development@gmail.com)

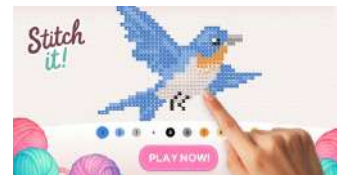
Web: [sites.google.com/view/moythaidev/home](https://sites.google.com/view/moythaidev/home)

### PUZZTIME



## Puzztime!: Juegos móviles de puzzle y pasatiempos para adultos y seniors

Juegos móviles de puzzle y pasatiempos pensados para mujeres adultas y seniors que buscan relajarse y desconectar. Propuestas suaves, accesibles y perfectas para liberar estrés en cualquier momento del día.



CEO: Isabel Liébana

email: [isabel@puzztime.com](mailto:isabel@puzztime.com)

Web: [puzztime.com](https://puzztime.com)

## CATEGORÍA: VIDEOJUEGOS

- Desarrollo de videojuegos y experiencias inmersivas en PC, móvil, VR/VR 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: [jmonterog@redmountain.es](mailto:jmonterog@redmountain.es)  
Web: [redmountaingames.com](http://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 Bondía Raga  
email: [scientificvideogames@gmail.com](mailto:scientificvideogames@gmail.com)  
Web: [scientificvideogames.com](http://scientificvideogames.com)

Algunos clientes:



## CATEGORÍA: VIDEOJUEGOS

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

### SOMNI GAME STUDIOS

SOMNI  
- GAME STUDIOS -

## STEPLAND: transforma tus hábitos en un pequeño mundo virtual

STEPLAND potencia los hábitos saludables en la vida real a través de un mundo virtual y sus adorables criaturas, que crecen con los pasos, la meditación o el ejercicio de su usuario/a. Cuanta más actividad saludable en la vida real, más impacto visual tiene en Stepland ¡Su crecimiento depende de tus hábitos en la vida real!

CEO: Karim Casado Martínez  
email: [karimcasado@gmail.com](mailto:karimcasado@gmail.com)  
Web: [stepland.es](http://stepland.es)



### SPARKLING TECH SOLUTIONS

Sparkling  
TECH SOLUTIONS

## NeuroGlint: experiencia inmersiva en RV

Servicios de desarrollo entornos inmersivos que permiten simular experiencias reales, proporcionando un análisis detallado del comportamiento y las interacciones de los usuarios en tiempo real.



CEO: Maica Amador  
email: [info@sparklingtech.es](mailto:info@sparklingtech.es)  
Web: <https://sparklingtech.es/>

## CATEGORÍA: VIDEOJUEGOS

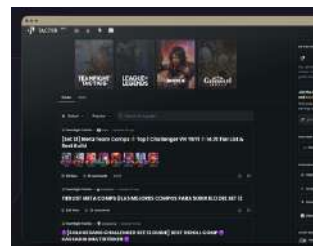
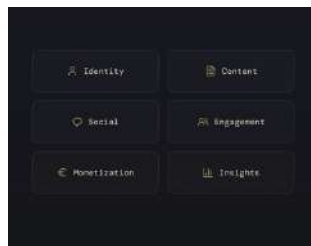
- Desarrollo de videojuegos y experiencias inmersivas en PC, móvil, VR/XR y arcade.
- Servicios de porting a múltiples plataformas y creación de simuladores.
- Aplicaciones de gamificación y juegos educativos para formación y engagement.

### 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](mailto:marcos@tacter.com)  
Web: [tacter.com](http://tacter.com)

Algunos clientes:



### 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](mailto:taikaestudios@gmail.com)  
Web: [taikaestudios.com](http://taikaestudios.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.

## THE TRAVELER GAMES



### Game Development & International Business Development

Estudio de desarrollo de videojuegos especializado en experiencias innovadoras (Chess Revolution, Fury Home). Facilitamos colaboraciones internacionales entre los ecosistemas gaming español y flamenco, habiendo organizado y liderado con éxito delegaciones empresariales que conectan ambas regiones.

CEO: Carlos Adrián Díaz  
email: [contact@thetravelergames.com](mailto:contact@thetravelergames.com)

Algunos clientes:



## THE TWISTED HOUSE



### Desarrollo de videojuegos

The Twisted House crea videojuegos a medida para empresas, marcas e instituciones, adaptándonos a cada objetivo. Ofrecen desarrollo completo y especializado en narrativa interactiva: diseñan experiencias inmersivas con historias ramificadas, personajes memorables y decisiones que importan.



CEO: Manuel J. Sueiro  
email: [manuel@thetwistedhouse.com](mailto:manuel@thetwistedhouse.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.

### UNDERCASTLE



#### Videojuegos premium

En Under Castle desarrollamos videojuegos de aventuras como las que vivimos de pequeños.



**CEO:** Carolina Nickelle Lois

**email:** [undercastledevs@gmail.com](mailto:undercastledevs@gmail.com)

**Web:** [undercastle.studio](http://undercastle.studio)

## 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.

1 AXIONE AI

2 BEETESTED

3 CIVERSIA: CONSULTORÍA

4 CIVERSIA: FAST EDITOR

5 CYBERZEN

6 DRONÍCOLA

7 EMERSIVE

8 EMOGG

9 EVVELAND

10 GAME STRATEGIES

11 HECHICERIA

12 NEUHERA

13 SPARKLING TECH

14 TRAIDERS

15 UNITED GAMERS

16 VOCALITY

17 XPERIENCES VR

# CATEGORÍA: INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y MACHINE LEARNING

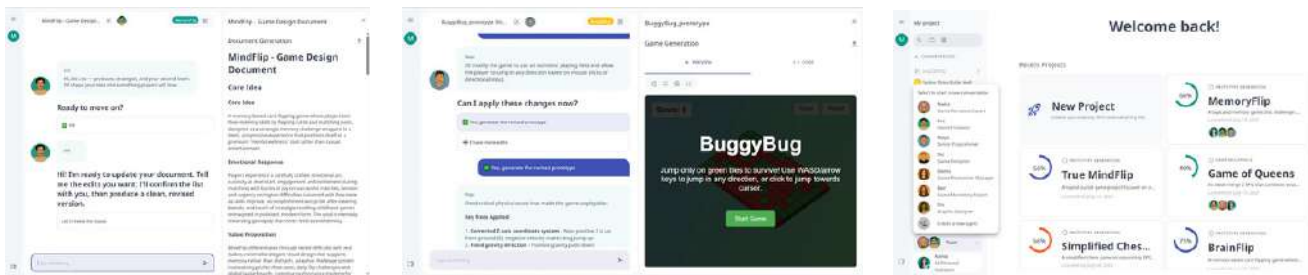
- Análisis predictivo y optimización de procesos con IA.
- Generación de contenido mediante modelos de IA generativa.
- Simulación y entrenamiento con inteligencia artificial aplicada.

## AXIONE AI



### Axione.ai

Plataforma que ayuda a principiantes completos a crear juegos sin necesidad de programar ni tener habilidades técnicas. Piensa en ello como tener tu propio equipo de desarrollo de juegos, excepto que son asistentes de IA que simplemente hablan con los usuarios y se encargan de todo lo técnico.



CEO: Egor Grishchenko  
email: [eg@axione.ai](mailto:eg@axione.ai)  
Web: <https://axione.ai/>

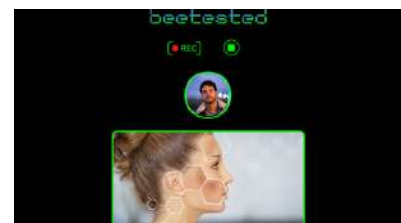
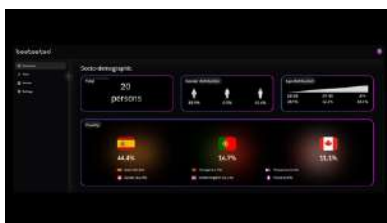
## BEETESTED



### Beemotion: Pruebas de experiencia emocional del usuario

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](mailto:yulia@beetested.com)  
Web: [beetested.com](https://beetested.com)

# CATEGORÍA: INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y MACHINE LEARNING

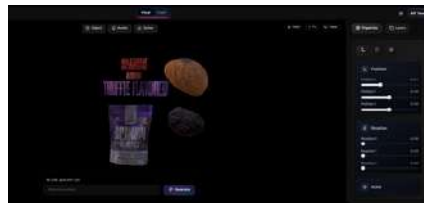
- Análisis predictivo y optimización de procesos con IA.
- Generación de contenido mediante modelos de IA generativa.
- Simulación y entrenamiento con inteligencia artificial aplicada.

## CIVERSIA



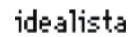
### Consultoría Tecnológica y Desarrollo LockzoneHub

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](mailto:hola@civersia.com)  
Web: [civersia.com](https://civersia.com)

Algunos clientes:



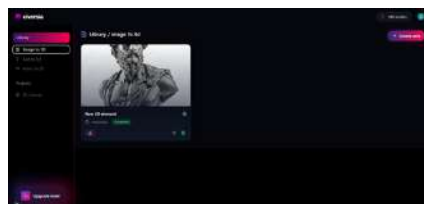
## CIVERSIA



### Civersia Fast Editor

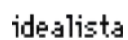
Herramienta de visualización 3D impulsada por inteligencia artificial, diseñada para transformar la manera en que las empresas presentan sus productos y espacios en línea.

- **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](mailto:hola@civersia.com)  
Web: [civersia.com](https://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.

### CYBERZEN



#### CyberZen.Games – NeuroGaming: entrenamiento de mindfulness a través de juegos con biofeedback

NeuroGaming es un entrenamiento de mindfulness en formato juego para mejorar el bienestar emocional. Combina IA, biofeedback y contenido formativo para ofrecer una experiencia efectiva y personalizada. Nuestro núcleo neuroadaptativo detecta el estado del usuario y ajusta el juego para mantenerlo en su mejor zona de aprendizaje.



CEO: Natalia Linetska  
email: [natalia@cyberzen.games](mailto:natalia@cyberzen.games)  
Web: [www.cyberzen.games](http://www.cyberzen.games)

Algunos clientes:



### DRONÍCOLA



#### Entornos virtuales 3D replicados fielmente de entornos reales

Dronícola crea escenarios virtuales hiperrealistas a partir de escaneos 3D de lugares reales. Estos gemelos digitales están optimizados para videojuegos, VR y cine, ofreciendo entornos auténticos y detallados que mejoran la inmersión, la narrativa visual y la conexión emocional con el jugador o espectador.



CEO: Ruben Bernardino  
email: [rubenbe75@icloud.com](mailto:rubenbe75@icloud.com)  
Web: <https://www.dronicola.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.

## EMERSIVE

EMERSIVE

### Avatares con IA como asistentes virtuales

Servicios de integración de asistentes virtuales/avatares con IA en distintos canales y para diferentes casos de uso. Orientados al marketing experiencial, ofrecen herramientas personalizadas a las empresas que buscan asimilarse a la revolución digital, y a la industria 4.0.



CEO: Oscar Ruiz  
email: [oscar.ruiz@emersive.es](mailto:oscar.ruiz@emersive.es)  
Web: [emersive.es](http://emersive.es)

Algunos clientes:



## EMOGG

emogg

### Emogg Analytics® – Objective Audience Experience Metrics

Emogg Analytics® mide la experiencia del público en directo mediante indicadores de atención e impacto, obtenidos con sensores no intrusivos. Ofrece a los organizadores datos claros para evaluar contenidos, justificar el ROI y mejorar la calidad y eficacia de sus eventos.



CEO: Edgar Sanjuán  
email: [edgar@emogg.com](mailto:edgar@emogg.com)  
Web: [emogg.com](http://emogg.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.

## EVVELAND



### Evveland: IA y gamificación para la comunidad de tu marca

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](mailto:rafael@evveland.com)  
Web: [evveland.com](http://evveland.com)

Algunos clientes:



## GAME STRATEGIES



### 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](mailto:arodriguez@game-learn.com)  
Web: [game-learn.com](http://game-learn.com)

Algunos clientes:



# CATEGORÍA: INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y MACHINE LEARNING

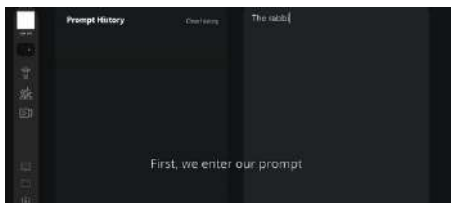
- Análisis predictivo y optimización de procesos con IA.
- Generación de contenido mediante modelos de IA generativa.
- Simulación y entrenamiento con inteligencia artificial aplicada.

## HECHICERIA



### Next Anima - Generador de vídeo 3D a partir de texto

Inteligencia artificial que interpreta el contenido de un guion y lo traduce a escenas 3D en el motor de videojuegos UE5 y permite reestilizarlos con modelos de difusión para generación de vídeo con IA, obteniendo ventajas en control y flexibilidad.



CEO: Álvaro Sáez  
email: [alvaro@hechicer-ia.com](mailto:alvaro@hechicer-ia.com)  
Web: [hechicer-ia.com](http://hechicer-ia.com)

Algunos clientes:



## NEUHERA



### Terapia inmersiva, modulada por BCI y personalizada con IA.

Neuhera es la primera terapia inmersiva creada para ayudar a niños con TDAH a concentrarse mejor y a controlar su impulsividad. ¿Cómo funciona? Utiliza la actividad cerebral de cada niño como una especie de “mando” que controla el juego. Gracias a un algoritmo especial, el sistema interpreta las ondas cerebrales relacionadas con la atención y adapta los juegos en tiempo real según lo que el niño necesita en cada momento. Los juegos se realizan dentro de un entorno de realidad virtual, lo que hace que la experiencia sea divertida y motivadora. Además, se personalizan según el nivel de cada niño y su estado emocional, para que siempre resulte un reto adecuado y estimulante.



CEO: Dayris Rapado  
email: [dayris.rapado@neuhera.com](mailto:dayris.rapado@neuhera.com)  
Web: [neuhera.com](http://neuhera.com)

# 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.

## SPARKLING TECH SOLUTIONS



### NeuroGlint: experiencia inmersiva en RV

Sparkling Tech Solutions crea entornos inmersivos que permiten simular experiencias reales, proporcionando un análisis detallado del comportamiento y las interacciones de los usuarios en tiempo real.



CEO: Maica Amador

email: [info@sparklingtech.es](mailto:info@sparklingtech.es)

Web: <https://sparklingtech.es/>

## TRAIERS



### Trading automatizado con IA y en lenguaje natural

Plataforma potenciada por inteligencia artificial que permite crear, optimizar y testear estrategias de trading algorítmico en lenguaje natural, sin necesidad de saber programar. A través de una experiencia guiada, el asistente adapta sus respuestas al nivel de conocimiento, perfil de riesgo y estilo de trading del usuario. Desde una única interfaz, ofrece: (i) Análisis técnico y fundamental automatizado (ii) Conexión con brokers de Forex, Crypto y otros activos (iii) Cuadro de mando financiero unificado (iv) Marketplace con estrategias de la comunidad



CEO: Alberto Cueto

email: [acueto@traiders.io](mailto:acueto@traiders.io)

Web: [www.traiders.io](http://www.traiders.io)

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.

## 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.



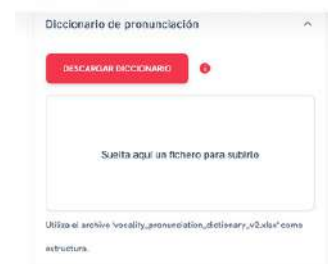
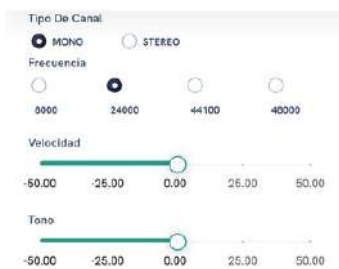
CEO: Ferran Llobet Monterde  
email: [ferran@unitedgamers.pro](mailto:ferran@unitedgamers.pro)  
Web: [skillgap.pro](http://skillgap.pro)

## VOCALITY



### SaaS de voz clonada en 41 idiomas.

Voz clonada en 41 idiomas indistinguible de la humana. Ofrecemos plataforma de voz clonada. Eliminamos el proceso de grabación de locuciones en las empresas y profesionales que necesitan convertir texto en contenido de audio, mediante una herramienta capaz de clonar la voz humana. Reducimos plazos en un 90%. Optimizamos versiones y costes.



CEO: Jose Luis Herranz  
email: [joseluis@vocality.ai](mailto:joseluis@vocality.ai)  
Web: [vocality.com](http://vocality.com)

# 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.

## XPERIENCES VR



### Team sprints inmersivos

Nuestros Team Sprints combinan teambuilding y sprints de trabajo en equipo, en los que los equipos resuelven retos con gafas de realidad virtual, factor que los hace totalmente inmersivos. Los equipos entrenan comunicación bajo presión, liderazgo y creatividad, entre otras soft skills. Tras cada Team Sprint, generamos métricas objetivas que muestran cómo trabaja realmente cada integrante del equipo.



**CEO:** David Hernández Cela  
**email:** davidhernandezcela@gmail.com  
**Web:** [xperiencesvr.com](http://xperiencesvr.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.

1 ARSOFT

2 CIVERSIA: CONSULTORÍA

3 CIVERSIA: FAST EDITOR

4 DRONÍCOLA

5 MIXREAL

6 MOYTHAIDEV

7 TECHWICH

8 VRAINHAX

# 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, marketing, diseño de ingeniería, soporte remoto y apoyo en la inspección.



CEO: Santiago González Izard  
email: [santiago@arsoft-company.com](mailto:santiago@arsoft-company.com)  
Web: [arsoft-company.com/eyeflow](http://arsoft-company.com/eyeflow)

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](mailto:hola@civersia.com)  
Web: [civersia.com](http://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.

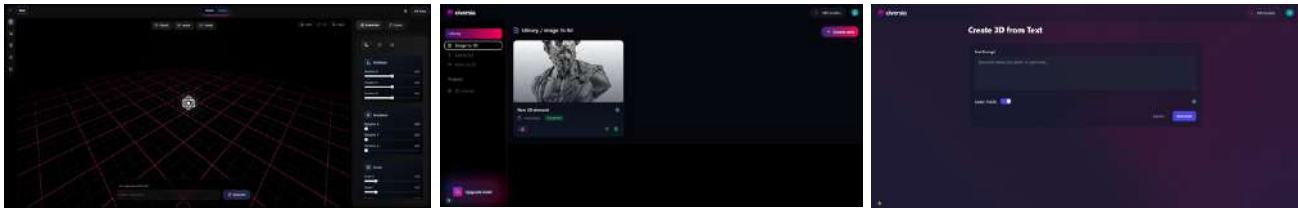
### CIVERSIA



#### Civersia Fast Editor

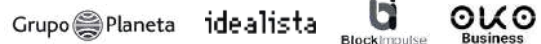
Herramienta de visualización 3D impulsada por inteligencia artificial, diseñada para transformar la manera en que las empresas presentan sus productos y espacios en línea.

- **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](mailto:hola@civersia.com)  
Web: [civersia.com](https://civersia.com)

Algunos clientes:



### DRONÍCOLA



#### Entornos virtuales 3D replicados fielmente de entornos reales

Software que crea escenarios virtuales hiperrealistas a partir de escaneos 3D de lugares reales. Estos gemelos digitales están optimizados para videojuegos, VR y cine, ofreciendo entornos auténticos y detallados que mejoran la inmersión, la narrativa visual y la conexión emocional con el jugador o espectador.



CEO: Ruben Bernardino  
email: [rubenbe75@icloud.com](mailto:rubenbe75@icloud.com)  
Web: <https://www.dronicola.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.

### MIXREAL

Mix  
real

### SAAS colaborativo para crear IA, AR y VR

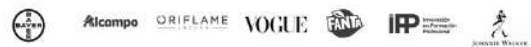
SAAS colaborativo que permite crear con IA, AR y VR en segundos y sin programación, con el objetivo de:

- 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](mailto:alvaro@mixreal.com)  
Web: [mixreal.com](http://mixreal.com)

Algunos clientes:

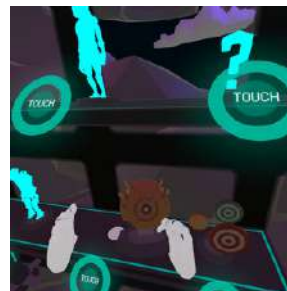


### MOYTHAIDEV



### 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](mailto:m.y.t.game.development@gmail.com)  
Web: [sites.google.com/view/moythaiddev/home](https://sites.google.com/view/moythaiddev/home)

# CATEGORÍA: INDUSTRIA 4.0 Y AUTOMÁTICA

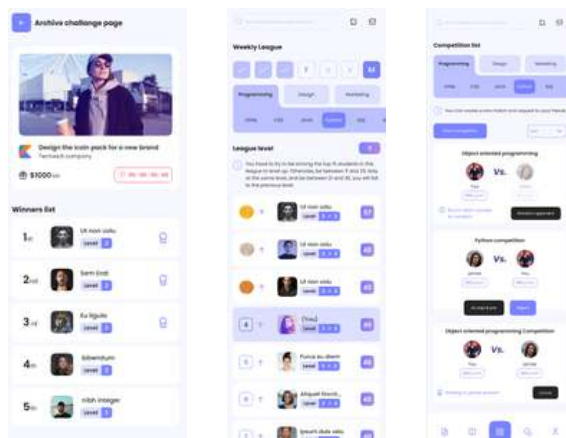
- Digitalización y automatización de procesos industriales con IoT.
- Implementación de gemelos digitales y simulaciones en VR/XR.
- Mantenimiento predictivo mediante análisis de datos y visión artificial.

## TECHWICH



### TECHWICH

Plataforma educativa impulsada por inteligencia artificial que crea rutas de aprendizaje personalizadas para cada estudiante. Utiliza datos de comportamiento y bienestar para adaptar el contenido, y aplica técnicas de gamificación para mantener la motivación y mejorar la retención del conocimiento.



CEO: Rasool Seyghaly  
email: [ceo@techwich.net](mailto:ceo@techwich.net)  
Web: [techwich.org](http://techwich.org)

## VRRAINHAX



### Terapia inmersiva para la rehabilitación con realidad virtual y mixta

Soluciones de realidad virtual y mixta para la rehabilitación cognitiva y motora de pacientes con lesiones neurológicas y musculoesqueléticas:

- **LimbUP:** terapia inmersiva para pacientes neurológicos
- **Shoulder Games:** terapia inmersiva para pacientes con patologías del hombro
- **Spine Saver:** terapia inmersiva para la rehabilitación de la movilidad espinal



CEO: Gorka De La Red  
email: [gorkadelared@vrainhax.es](mailto:gorkadelared@vrainhax.es)  
Web: [vrainhax.com](http://vrainhax.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.

1 101 EXPERIENCE

2 BEETESTED

3 BRIDDER

4 CODE EVOLUTION

5 EMOGG

6 EVVELAND

7 MECHANIC GAMES

8 TOTEEMI

9 TURMISMO

# 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.

## 101 EXPERIENCE

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](mailto:info@the101universe.com)

Web: [the101universe.com](http://the101universe.com)

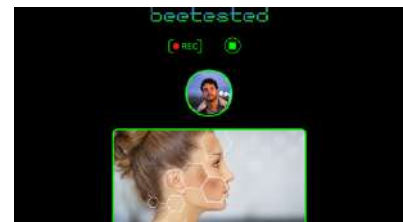
## BEETESTED



### Beemotion: Pruebas de experiencia emocional del usuario

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](mailto:yulia@beetested.com)

Web: [beetested.com](http://beetested.com)

# 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.

## 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](mailto:alberto@bridder.com)  
Web: [bridder.com](http://bridder.com)

Algunos clientes:

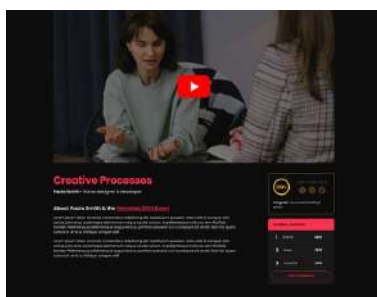


## CODE EVOLUTION

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](mailto:nacho@e-skill.es)  
Web: [www.codeevolution.es](http://www.codeevolution.es)

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.

## EMOGG



### Emogg Analytics® – Objective Audience Experience Metrics

Emogg Analytics® mide la experiencia del público en directo mediante indicadores de atención e impacto, obtenidos con sensores no intrusivos. Ofrece a los organizadores datos claros para evaluar contenidos, justificar el ROI y mejorar la calidad y eficacia de sus eventos.



CEO: Edgar Sanjuán  
email: [edgar@emogg.com](mailto:edgar@emogg.com)  
Web: [emogg.com](http://emogg.com)

Algunos clientes:

MERCK GLS.



## EVVELAND



### Evveland: IA y gamificación para la comunidad de tu marca

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](mailto:rafael@evveland.com)  
Web: [evveland.com](http://evveland.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](mailto:rafael.garrido@mechanicgames.net)  
Web: [mechanicgames.net/servicios](http://mechanicgames.net/servicios)

Algunos clientes:



Puerto de Huelva

## 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](mailto:antonio.duarte@toteemi.com)  
Web: [toteemi.com](http://toteemi.com)

Algunos clientes:



CASTELLU

Alltricks

X-SAUCE



FANTE

# CATEGORÍA: MARKETING DIGITAL Y PUBLICIDAD

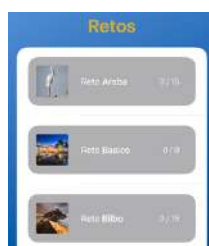
- Plataformas de análisis de datos y optimización de campañas publicitarias.
- Gamificación y fidelización de clientes mediante experiencias interactivas.
- Soluciones de engagement y personalización con inteligencia artificial.

## TURMISMO



### Rutas gamificadas turísticas

Servicios de desarrollo de rutas gamificadas turísticas a través de una app móvil. A través de este servicio las entidades turísticas se verán beneficiadas por la mejora en sus flujos turísticos mientras que los turistas podrán disfrutar de nuevos entornos a través de dinámicas y juegos divertidos



**CEO:** Maite del Corte

**email:** maitedel91@gmail.com

**Web:** <https://apps.apple.com/es/app/euskadigo/id6736453634>

## 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.

1 101 EXPERIENCE

2 CIVERSIA: CONSULTORÍA

3 CIVERSIA: FAST EDITOR

4 DIVERTIFICA

5 MIXON REALITY

6 TOTEEMI

## 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

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](mailto:info@the101universe.com)  
Web: [the101universe.com](http://the101universe.com)

### CIVERSIA

civersia

#### Consultoría Tecnologica 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](mailto:hola@civersia.com)  
Web: [civersia.com](http://civersia.com)

Algunos clientes:

Grupo Planeta

idealista

BlockImpulse

OKO Business

# 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.

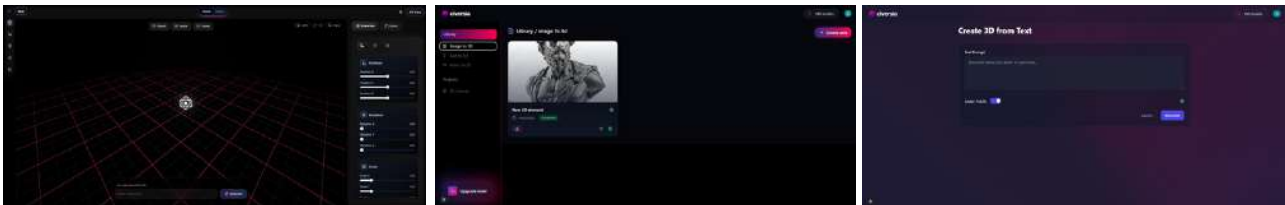
## CIVERSIA



### Civersia Fast Editor

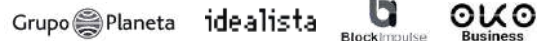
Herramienta de visualización 3D impulsada por inteligencia artificial, diseñada para transformar la manera en que las empresas presentan sus productos y espacios en línea.

- 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](mailto:hola@civersia.com)  
Web: [civersia.com](http://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](mailto:belen.gomez@divertifica.es)  
Web: [divertifica.es](http://divertifica.es)

Algunos clientes:



# CATEGORÍA: E-COMMERCE Y RETAIL

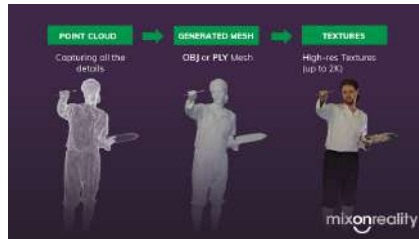
- Experiencia de compra mejorada con tecnologías inmersivas.
- Plataformas de fidelización y gamificación para ecommerce.
- Soluciones de visualización 3D y personalización con IA.

## 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.



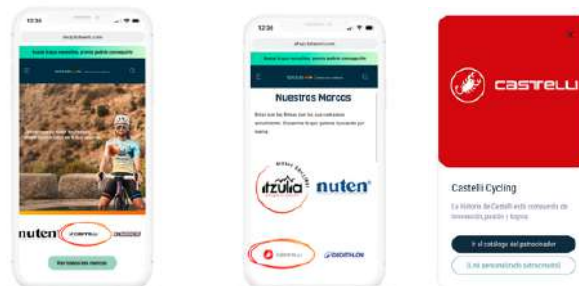
CEO: Juan Molina  
email: [juan@mixonreality.com](mailto:juan@mixonreality.com)  
Web: [mixonreality.com](http://mixonreality.com)

## 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](mailto:antonio.duarte@toteemi.com)  
Web: [toteemi.com](http://toteemi.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.

1 AXIONE AI

2 BABEL GAMES

3 BEHAVEME

4 CRESORY

5 CUICUI STUDIOS

6 CYBERZEN

7 DIVERTIFICA

8 EONESIA: ELARA

9 EONESIA: XR

10 EONESIA: CRONOS

11 EONESIA: CONGRESKILLS

12 EONESIA: SOL 672

13 GAME STRATEGIES

14 GO ZERO WASTE

15 GOLDEN GAMERS GO

16 KUMIHO

17 MECHANIC GAMES

18 SCIENTIFIC VIDEOGAMES

19 TECHWICH

20 TRAIERS

21 UFO LAB

22 UNITED GAMERS

23 XPERIENCES VR: LIDERAZGO Y RV

24 XPERIENCES VR: TEAM SPRINTS

# CATEGORÍA: EDTECH | EDUCACIÓN Y FORMACIÓN

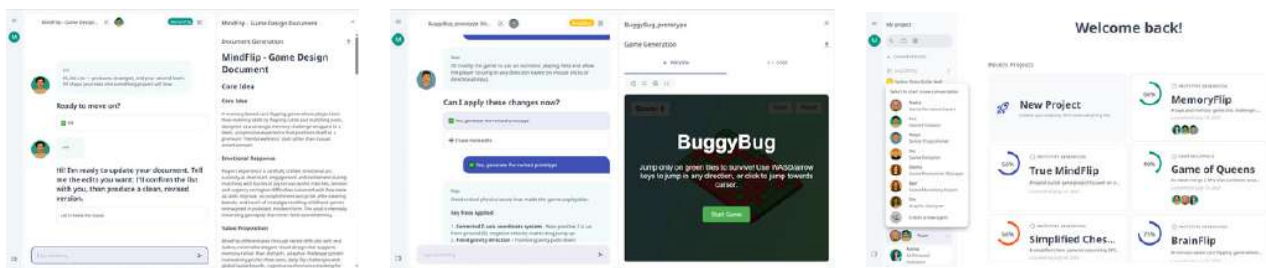
- Desarrollo de plataformas de aprendizaje gamificadas y personalizadas.
- Simulaciones interactivas en entornos XR/VR para formación profesional.
- Herramientas de aprendizaje adaptativo con inteligencia artificial.

## AXIONE AI



### Axione.ai

Plataforma que ayuda a principiantes completos a crear juegos sin necesidad de programar ni tener habilidades técnicas. Piensa en ello como tener tu propio equipo de desarrollo de juegos, excepto que son asistentes de IA que simplemente hablan con los usuarios y se encargan de todo lo técnico.



CEO: Egor Grishchenko  
email: [eg@axione.ai](mailto:eg@axione.ai)  
Web: <https://axione.ai/>

## BABEL GAMES



### Videojuegos Educativos

Desarrollamos videojuegos educativos a medida para colegios y editoriales (K-12). Alineados al currículo, con analíticas, progreso y guías docentes. Funcionan en web/PC/tablet, listos para clase. Ofrecemos licencias por aula/centro, soporte e iteración con pilotos en aula.



CEO: Cristian Baño  
email: [cris@babelgames.es](mailto:cris@babelgames.es)  
Web: [babelgames.es](http://babelgames.es)

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.

### BEHAVEME



### Pruebas de juegos e inteligencia artificial para evaluar las habilidades de las personas antes de contratarlas.

Behaveme evalúa las habilidades reales a través de juegos cortos impulsados por IA. Los candidatos juegan simulaciones rápidas y la plataforma mide cómo piensan, deciden y resuelven problemas. Esto ayuda a las empresas a identificar al instante al candidato más adecuado para un puesto de trabajo, sin depender de currículos ni de procesos de contratación largos y complicados.



CEO: Luigi Caputo

email: [caputo@amazegaming.it](mailto:caputo@amazegaming.it)

Web: <https://www.behaveme.com/>

### CRESORY

### Cresory: El duolingo de finanzas personales para niños de 8 a 12 años

Cresory es una plataforma educativa y gamificada con la que niños y niñas de 8 a 12 años (primaria) aprenden a valorar el dinero, ahorrar e invertir mientras juegan y aprenden.



CEO: Carla Guadalupe Cabello

email: [carla@cresory.com](mailto:carla@cresory.com)

Web: [divertifica.es](http://divertifica.es)

# 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.

## CUICUI STUDIOS



### Videojuegos y experiencias gamificadas para marcas

Cuicui Studios crea videojuegos y experiencias gamificadas que combinan aprendizaje y ocio, ofreciendo a las marcas datos útiles para mejorar decisiones y potenciar su impacto.



CEO: Norman Suárez  
email: [norman@cuicuistudios.com](mailto:norman@cuicuistudios.com)  
Web: <https://www.cuicuistudios.com/>

Algunos clientes:



## CYBERZEN



### CyberZen.Games – NeuroGaming: entrenamiento de mindfulness a través de juegos con biofeedback

NeuroGaming es un entrenamiento de mindfulness en formato juego para mejorar el bienestar emocional. Combina IA, biofeedback y contenido formativo para ofrecer una experiencia efectiva y personalizada. Nuestro núcleo neuroadaptativo detecta el estado del usuario y ajusta el juego para mantenerlo en su mejor zona de aprendizaje.



CEO: Natalia Linetska  
email: [natalia@cyberzen.games](mailto:natalia@cyberzen.games)  
Web: [www.cyberzen.games](http://www.cyberzen.games)

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.

## 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](mailto:belen.gomez@divertifica.es)  
Web: [divertifica.es](http://divertifica.es)

Algunos clientes:



## 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](mailto:rafa.dorado@eonesia.com)  
Web: [eonesia.com/](http://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



### 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](mailto:rafa.dorado@eonesia.com)  
Web: [eonesia.com/](http://eonesia.com/)

Algunos clientes:

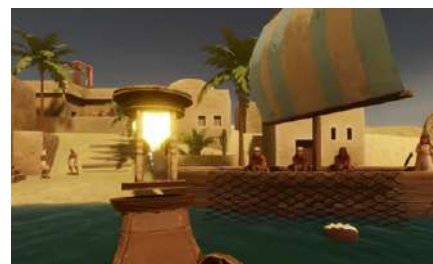
ODILO metrovacasa Jose Cuervo

## 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](mailto:rafa.dorado@eonesia.com)  
Web: [eonesia.com/](http://eonesia.com/)

Algunos clientes:

quirónsalud Fundación "la Caixa"

# 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



### 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](mailto:rafa.dorado@eonesia.com)  
Web: [eonesia.com/](http://eonesia.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](mailto:rafa.dorado@eonesia.com)  
Web: [eonesia.com/](http://eonesia.com/)

Algunos clientes:



# CATEGORÍA: EDTECH | EDUCACIÓN Y FORMACIÓN

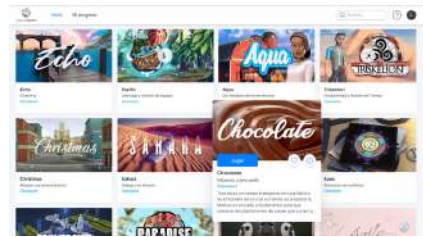
- Desarrollo de plataformas de aprendizaje gamificadas y personalizadas.
- Simulaciones interactivas en entornos XR/VR para formación profesional.
- Herramientas de aprendizaje adaptativo con inteligencia artificial.

## GAME STRATEGIES



### 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](mailto:arodriguez@game-learn.com)  
Web: [game-learn.com](http://game-learn.com)

Algunos clientes:



## GO ZERO WASTE



### Muévete por el cero: gamificación para la sostenibilidad

Aplicación móvil que promueve un estilo de vida más sostenible. Ofrece retos gamificados, datos del impacto y premios por reducir residuos y consumir de forma responsable. Únete para avanzar hacia un mundo con menos plástico y más conciencia ambiental.



CEO: Martí Morató Hil  
email: [marti@gozerowaste.es](mailto:marti@gozerowaste.es)  
Web: [mueveteporelcero.es](http://mueveteporelcero.es)

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.

## GOLDEN GAMERS GO



### GOLDEN e-GAL: La nueva generación de gamers

Software que revoluciona la terapia en personas mayores con Alzheimer u otras demencias, utilizando videojuegos comerciales como estimulación activa e IA generativa para recuperar y transformar recuerdos en experiencias jugables. Mediante el desarrollo de un software, pretendemos implantar nuestro sistema en un sector en auge como son los recursos socio-sanitarios del ámbito de la tercera edad, transformando así el modo en el que se usa la tecnología en el sector.



CEO: Alejandro Sánchez

email: [goldengamersmanagers@gmail.com](mailto:goldengamersmanagers@gmail.com)

Web: <https://goldengamersgo.com/>

## KUMIHO



### NEXUS - Quizz/Moba Educativo Gamificado

Videjuego 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](mailto:sara.rual@hotmail.com)

Web: [Kumihoesports.com](http://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](mailto:rafael.garrido@mechanicgames.net)  
Web: [mechanicgames.net/servicios](http://mechanicgames.net/servicios)

Algunos clientes:



Puerto de Huelva

## SCIENTIFIC VIDEOGAMES



### Videogames 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 Bondía Raga  
email: [scientificvideogames@gmail.com](mailto:scientificvideogames@gmail.com)  
Web: [scientificvideogames.com](http://scientificvideogames.com)

Algunos clientes:



# CATEGORÍA: EDTECH | EDUCACIÓN Y FORMACIÓN

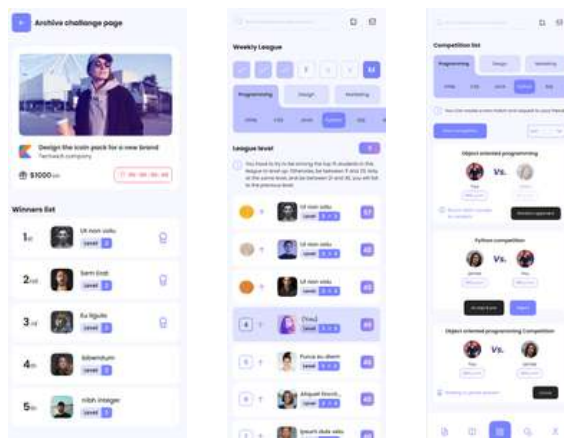
- Desarrollo de plataformas de aprendizaje gamificadas y personalizadas.
- Simulaciones interactivas en entornos XR/VR para formación profesional.
- Herramientas de aprendizaje adaptativo con inteligencia artificial.

## TECHWICH



### TECHWICH

Plataforma educativa impulsada por inteligencia artificial que crea rutas de aprendizaje personalizadas para cada estudiante. Utiliza datos de comportamiento y bienestar para adaptar el contenido, y aplica técnicas de gamificación para mantener la motivación y mejorar la retención del conocimiento.



CEO: Rasool Seyghaly  
email: [ceo@techwich.net](mailto:ceo@techwich.net)  
Web: [techwich.org](http://techwich.org)

## TRAIERS



### Trading automatizado con IA y en lenguaje natural

Plataforma potenciada por inteligencia artificial que permite crear, optimizar y testear estrategias de trading algorítmico en lenguaje natural, sin necesidad de saber programar. A través de una experiencia guiada, el asistente adapta sus respuestas al nivel de conocimiento, perfil de riesgo y estilo de trading del usuario. Desde una única interfaz, ofrece: (i) Análisis técnico y fundamental automatizado (ii) Conexión con brokers de Forex, Crypto y otros activos (iii) Cuadro de mando financiero unificado (iv) Marketplace con estrategias de la comunidad



CEO: Alberto Cueto  
email: [acueto@traiders.io](mailto:acueto@traiders.io)  
Web: [www.traiders.io](http://www.traiders.io)

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

## UFO LAB

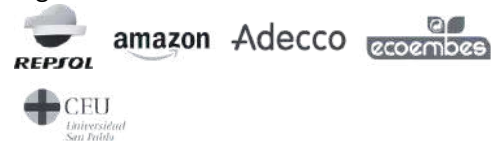
### Plataforma de creación de videojuegos

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](mailto:maria@theufolab.com)  
Web: [theufolab.com/](http://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 Monterde  
email: [ferran@unitedgamers.pro](mailto:ferran@unitedgamers.pro)  
Web: [skillgap.pro](http://skillgap.pro)

# 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.

## XPERIENCES VR



### Liderazgo inmersivo con Realidad Virtual

Servicios para trabajar las habilidades blandas, enfocadas en liderazgo, de tu equipo para convertirlos (comunicación, trabajo en equipo, resolución de conflictos...) con dinámicas inmersivas en realidad virtual.



CEO: David Hernández Cela  
email: davidhernandezcela@gmail.com  
Web: [xperiencesvr.com](http://xperiencesvr.com)

Algunos clientes:



## XPERIENCES VR



### Team sprints inmersivos

Nuestros Team Sprints combinan teambuilding y sprints de trabajo en equipo, en los que los equipos resuelven retos con gafas de realidad virtual, factor que los hace totalmente inmersivos. Los equipos entrenan comunicación bajo presión, liderazgo y creatividad, entre otras soft skills. Tras cada Team Sprint, generamos métricas objetivas que muestran cómo trabaja realmente cada integrante del equipo.



CEO: David Hernández Cela  
email: davidhernandezcela@gmail.com  
Web: [xperiencesvr.com](http://xperiencesvr.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.

1 ARSOFT

2 BEAT BEST

3 COGNIFIT: EMPLEADOS

4 COGNIFIT: HEALTHCARE PRO

5 EMOGG

6 EONESIA: CRONOS

7 EONESIA: CONGRESKILLS

8 EONESIA: LIVRE

9 GOLDEN GAMERS GO

10 MERAKI A&A LLC

11 NEUHERA

12 SOMNI GAME STUDIOS

13 SPARKLING TECH SOLUTIONS

14 TECHWICH

15 VRAINHAX

# CATEGORÍA: HEALTHTECH | SALUD Y BIENESTAR

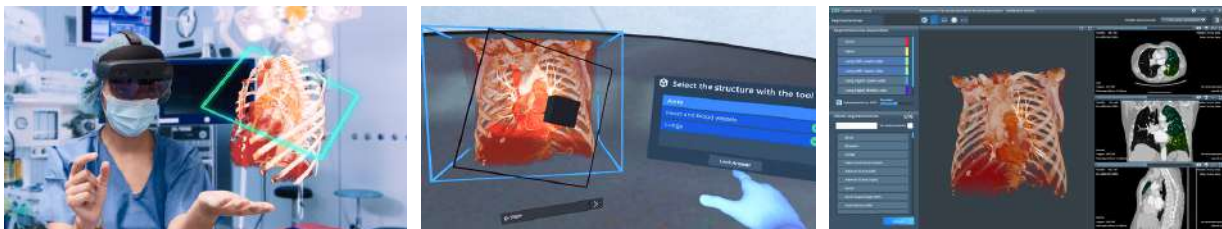
- Soluciones digitales para la gestión y automatización en el sector salud.
- Aplicaciones de realidad virtual y aumentada para rehabilitación y terapia.
- Herramientas de bienestar y ergonomía basadas en datos y monitorización.

## ARSOFT



### LAIA XR: análisis avanzado de imágenes médicas y planificación quirúrgica

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



CEO: Santiago González Izard  
email: [santiago@arsoft-company.com](mailto:santiago@arsoft-company.com)  
Web: [arsoft-company.com/eyeflow](http://arsoft-company.com/eyeflow)

Algunos clientes:



## BEAT BEST



### Beat Best

Una innovadora App móvil: gracias a un potente algoritmo de IA, Beat Best facilita asesoramiento personal e individualizado, técnico y profesional en todo lo relacionado con la alimentación, nutrición e hidratación para alcanzar mejoras en el rendimiento deportivo, acelerar recuperación y minimizar el impacto de lesiones. Más allá del deporte, Beat Best tiene la visión y el propósito de ayudar al usuario con hábitos de vida saludables, sostenibles, bienestar personal, prevención de enfermedades, gestión de alergias e intolerancias alimenticias y salud mental.



CEO: Agustín Martínez  
email: [agustin@ultraux.io](mailto:agustin@ultraux.io)  
Web: <https://beatbest.app/>

# 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.

## COGNIFIT

CogniFit DIGITAL COGNITIVE TESTS AND BRAIN TRAINING PROGRAMS

### Beneficios (Salud Mental y Cognitiva) al Empleado

Experiencias gamificadas que permiten al usuario final beneficiar su cognición (memoria, atención, coordinación, percepción, razonamiento)



CEO: Carlos Rodríguez  
 email: [c.rodriguez@cognifit.com](mailto:c.rodriguez@cognifit.com)  
 Web: [cognifit.com/es/employee-wellbeing](http://cognifit.com/es/employee-wellbeing)

Algunos clientes:



## COGNIFIT

CogniFit DIGITAL COGNITIVE TESTS AND BRAIN TRAINING PROGRAMS

### COGNIFIT - 'Healthcare PRO: plataforma profesionales de la salud'

Software de gestión de pacientes/usuarios finales de producto/solucion cognitiva. El profesional de la salud puede adquirir, modificar y distribuir producto, ver reportes y comunicar con usuario presencial y remotamente.



CEO: Carlos Rodríguez  
 email: [c.rodriguez@cognifit.com](mailto:c.rodriguez@cognifit.com)  
 Web: [cognifit.com](http://cognifit.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.

## EMOGG



### Emogg Analytics® – Objective Audience Experience Metrics

Emogg Analytics® mide la experiencia del público en directo mediante indicadores de atención e impacto, obtenidos con sensores no intrusivos. Ofrece a los organizadores datos claros para evaluar contenidos, justificar el ROI y mejorar la calidad y eficacia de sus eventos.



CEO: Edgar Sanjuán  
email: [edgar@emogg.com](mailto:edgar@emogg.com)  
Web: [emogg.com](http://emogg.com)

Algunos clientes:

MERCK GLS.

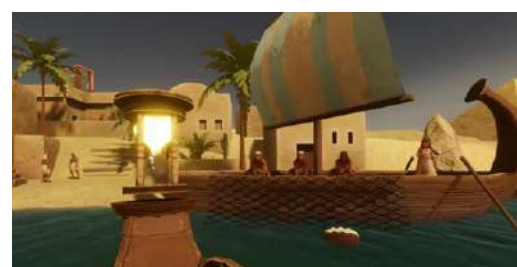


## EONESIA



### 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](mailto:rafa.dorado@eonesia.com)  
Web: [eonesia.com/](http://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



### 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](mailto:rafa.dorado@eonesia.com)  
Web: [eonesia.com/](http://eonesia.com/)

Algunos clientes:



## 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](mailto:rafa.dorado@eonesia.com)  
Web: [youtu.be/zVulrZeCpBQ?si=83mlptVY1dTX-RF](https://youtu.be/zVulrZeCpBQ?si=83mlptVY1dTX-RF)

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.

### GOLDEN GAMERS GO



#### GOLDEN e-GAL: La nueva generación de gamers

Software que revoluciona la terapia en personas mayores con Alzheimer u otras demencias, utilizando videojuegos comerciales como estimulación activa e IA generativa para recuperar y transformar recuerdos en experiencias jugables. Mediante el desarrollo de un software, pretendemos implantar nuestro sistema en un sector en auge como son los recursos socio-sanitarios del ámbito de la tercera edad, transformando así el modo en el que se usa la tecnología en el sector.



CEO: Alejandro Sánchez

email: [goldengamersmanagers@gmail.com](mailto:goldengamersmanagers@gmail.com)

Web: <https://goldengamersgo.com/>

### MERAKI A&A LLC



Meraki A&A

#### Squizzo

Videjuego 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](mailto:support@m-er-a-ki-llc.com)

Web: [m-er-a-ki-llc.com/content-and-pitches/](https://m-er-a-ki-llc.com/content-and-pitches/)

# 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.

## NEUHERA



### Terapia inmersiva, modulada por BCI y personalizada con IA.

Neuhera es la primera terapia inmersiva creada para ayudar a niños con TDAH a concentrarse mejor y a controlar su impulsividad. ¿Cómo funciona? Utiliza la actividad cerebral de cada niño como una especie de “mando” que controla el juego. Gracias a un algoritmo especial, el sistema interpreta las ondas cerebrales relacionadas con la atención y adapta los juegos en tiempo real según lo que el niño necesita en cada momento. Los juegos se realizan dentro de un entorno de realidad virtual, lo que hace que la experiencia sea divertida y motivadora. Además, se personalizan según el nivel de cada niño y su estado emocional, para que siempre resulte un reto adecuado y estimulante.



CEO: Dayris Rapado  
email: [dayris.rapado@neuhera.com](mailto:dayris.rapado@neuhera.com)  
Web: [neuhera.com](http://neuhera.com)

## SOMNI GAME STUDIOS



### STEPLAND: transforma tus hábitos en un pequeño mundo virtual

STEPLAND potencia los hábitos saludables en la vida real a través de un mundo virtual y sus adorables criaturas, que crecen con los pasos, la meditación o el ejercicio de su usuario/a. Cuanta más actividad saludable en la vida real, más impacto visual tiene en Stepland ¡Su crecimiento depende de tus hábitos en la vida real!



CEO: Karim Casado Martínez  
email: [karimcasado@gmail.com](mailto:karimcasado@gmail.com)  
Web: [stepland.es](http://stepland.es)

# 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.

## SPARKLING TECH SOLUTIONS



### NeuroGlint: experiencia inmersiva en RV

Sparkling Tech Solutions crea entornos inmersivos que permiten simular experiencias reales, proporcionando un análisis detallado del comportamiento y las interacciones de los usuarios en tiempo real.



CEO: Maica Amador

email: [info@sparklingtech.es](mailto:info@sparklingtech.es)

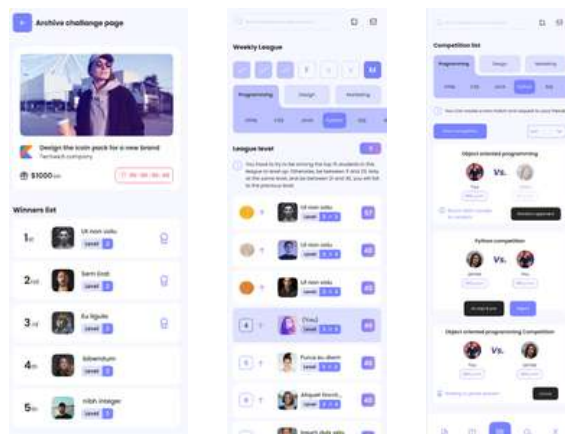
Web: <https://sparklingtech.es/>

## TECHWICH



### TECHWICH

Plataforma educativa impulsada por inteligencia artificial que crea rutas de aprendizaje personalizadas para cada estudiante. Utiliza datos de comportamiento y bienestar para adaptar el contenido, y aplica técnicas de gamificación para mantener la motivación y mejorar la retención del conocimiento.



CEO: Rasool Seyghaly

email: [ceo@techwich.net](mailto:ceo@techwich.net)

Web: [techwich.org](http://techwich.org)

# 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.

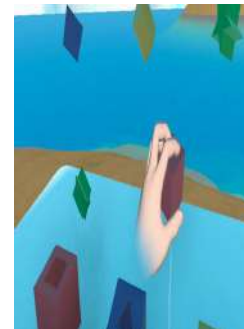
## VRAINHAX



### Terapia inmersiva para la rehabilitación con realidad virtual y mixta

Soluciones de realidad virtual y mixta para la rehabilitación cognitiva y motora de pacientes con lesiones neurológicas y musculoesqueléticas:

- **LimbUP:** terapia inmersiva para pacientes neurológicos
- **Shoulder Games:** terapia inmersiva para pacientes con patologías del hombro
- **Spine Saver:** terapia inmersiva para la rehabilitación de la movilidad espinal



CEO: Gorka De La Red  
 email: [gorkadelared@vrainhax.es](mailto:gorkadelared@vrainhax.es)  
 Web: [vrainhax.com](http://vrainhax.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.

- 1 BEHAVEME
- 2 CODE EVOLUTION
- 3 CYBERZEN
- 4 DIVERTIFICA
- 5 EONESIA: CONGRESKILLS
- 6 EONESIA: XR
- 7 GAME STRATEGIES
- 8 MECHANIC GAMES
- 9 NEUHERA
- 10 RED MOUNTAIN CONSULTING
- 11 UFO LAB
- 12 XPERIENCES VR: LIDERAZGO Y RV
- 13 XPERIENCES VR: TEAM SPRINTS

## 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.

### BEHAVEME



### Pruebas de juegos e inteligencia artificial para evaluar las habilidades de las personas antes de contratarlas.

Behaveme evalúa las habilidades reales a través de juegos cortos impulsados por IA. Los candidatos juegan simulaciones rápidas y la plataforma mide cómo piensan, deciden y resuelven problemas. Esto ayuda a las empresas a identificar al instante al candidato más adecuado para un puesto de trabajo, sin depender de currículos ni de procesos de contratación largos y complicados.



CEO: Luigi Caputo

email: [caputo@amazegaming.it](mailto:caputo@amazegaming.it)

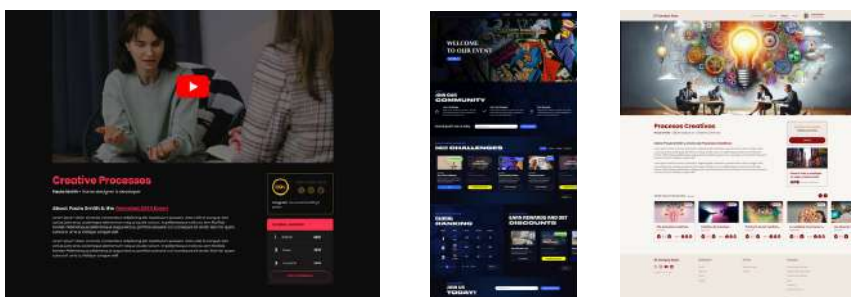
Web: <https://www.behaveme.com/>

### 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](mailto:nacho@e-skill.es)

Web: [www.codeevolution.es](http://www.codeevolution.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.

## CYBERZEN



### CyberZen.Games – NeuroGaming: entrenamiento de mindfulness a través de juegos con biofeedback

NeuroGaming es un entrenamiento de mindfulness en formato juego para mejorar el bienestar emocional. Combina IA, biofeedback y contenido formativo para ofrecer una experiencia efectiva y personalizada. Nuestro núcleo neuroadaptativo detecta el estado del usuario y ajusta el juego para mantenerlo en su mejor zona de aprendizaje.



CEO: Natalia Linetska  
email: [natalia@cyberzen.games](mailto:natalia@cyberzen.games)  
Web: [www.cyberzen.games](http://www.cyberzen.games)

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](mailto:belen.gomez@divertifica.es)  
Web: [divertifica.es](http://divertifica.es)

Algunos clientes:



El Confidencial



# 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](mailto:rafa.dorado@eonesia.com)  
Web: [eonesia.com/](http://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](mailto:rafa.dorado@eonesia.com)  
Web: [eonesia.com/](http://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.

## GAME STRATEGIES



### 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](mailto:arodriguez@game-learn.com)  
Web: [game-learn.com](http://game-learn.com)

Algunos clientes:



## 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](mailto:rafael.garrido@mechanicgames.net)  
Web: [mechanicgames.net/servicios](http://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.

## NEUHERA



### Terapia inmersiva, modulada por BCI y personalizada con IA.

Neuhera es la primera terapia inmersiva creada para ayudar a niños con TDAH a concentrarse mejor y a controlar su impulsividad. ¿Cómo funciona? Utiliza la actividad cerebral de cada niño como una especie de “mando” que controla el juego. Gracias a un algoritmo especial, el sistema interpreta las ondas cerebrales relacionadas con la atención y adapta los juegos en tiempo real según lo que el niño necesita en cada momento. Los juegos se realizan dentro de un entorno de realidad virtual, lo que hace que la experiencia sea divertida y motivadora. Además, se personalizan según el nivel de cada niño y su estado emocional, para que siempre resulte un reto adecuado y estimulante.



CEO: Dayris Rapado  
email: [dayris.rapado@neuhera.com](mailto:dayris.rapado@neuhera.com)  
Web: [neuhera.com](http://neuhera.com)

## 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](mailto:jcmonterog@redmountain.es)  
Web: [redmountaingames.com](http://redmountaingames.com)

Algunos clientes:



# CATEGORÍA: RECURSOS HUMANOS

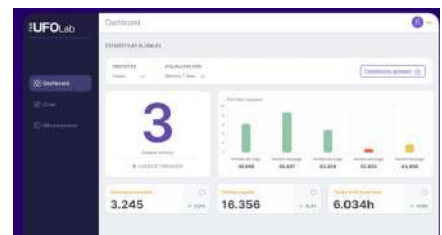
- Plataformas de gestión de talento y productividad con IA y gamificación.
- Soluciones de onboarding interactivo y formación inmersiva.
- Evaluación y optimización del rendimiento laboral con software especializado.

## UFO LAB

## UFO LAB

### Plataforma de creación de videojuegos

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](mailto:maria@theufolab.com)  
Web: [theufolab.com/](http://theufolab.com/)

Algunos clientes:



## XPERIENCES VR



### Liderazgo inmersivo con Realidad Virtual

Servicios para trabajar las habilidades blandas, enfocadas en liderazgo, de tu equipo para convertirlos (comunicación, trabajo en equipo, resolución de conflictos...) con dinámicas inmersivas en realidad virtual.



CEO: David Hernández Cela  
email: [davidhernandezcela@gmail.com](mailto:davidhernandezcela@gmail.com)  
Web: [xperiencesvr.com](http://xperiencesvr.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.

## XPERIENCES VR



### Team sprints inmersivos

Nuestros Team Sprints combinan teambuilding y sprints de trabajo en equipo, en los que los equipos resuelven retos con gafas de realidad virtual, factor que los hace totalmente inmersivos. Los equipos entrenan comunicación bajo presión, liderazgo y creatividad, entre otras soft skills. Tras cada Team Sprint, generamos métricas objetivas que muestran cómo trabaja realmente cada integrante del equipo.



**CEO:** David Hernández Cela  
**email:** davidhernandezcela@gmail.com  
**Web:** [xperiencesvr.com](http://xperiencesvr.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.

1 BEETESTED

2 BRIDDER

3 CIVERSIA

4 CODE EVOLUTION

5 DRONÍCOLA

6 EMOGG

7 EONESIA: ELARA

8 EONESIA: TWINS

9 EONESIA: SOL 672

10 HAVE FUN GAMERS

11 HECHICERIA

12 KUMIHO

13 MIXON REALITY

14 QUAN STUDIOS EUROPE

15 STADIOPLUS

16 ZAUNKA

# 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.

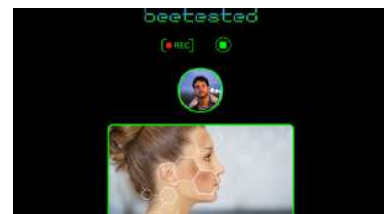
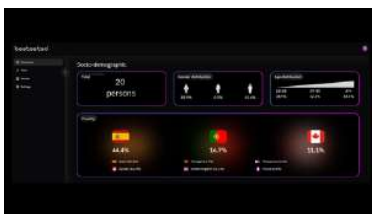
## BEETESTED



### Beemotion: Pruebas de experiencia emocional del usuario

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.



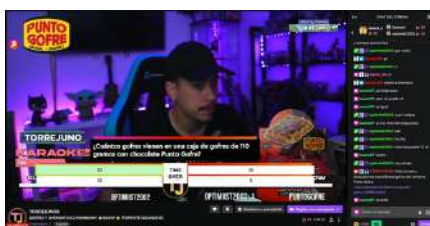
CEO: Yulia Tru  
email: [yulia@beetested.com](mailto:yulia@beetested.com)  
Web: [beetested.com](http://beetested.com)

## 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](mailto:alberto@bridder.com)  
Web: [bridder.com](http://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.

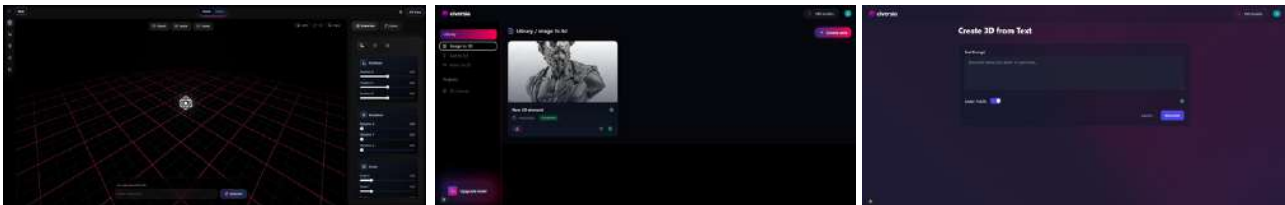
## CIVERSIA



### Civersia Fast Editor

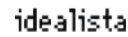
Herramienta de visualización 3D impulsada por inteligencia artificial, diseñada para transformar la manera en que las empresas presentan sus productos y espacios en línea.

- 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](mailto:hola@civersia.com)  
Web: [civersia.com](http://civersia.com)

Algunos clientes:

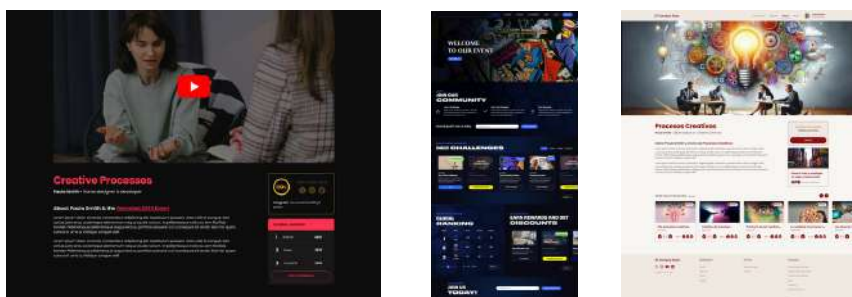


## CODE EVOLUTION

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](mailto:nacho@e-skill.es)  
Web: [www.codeevolution.es](http://www.codeevolution.es)

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.

## DRONÍCOLA



Gemelos digitales, escenarios virtuales, mapas de videojuegos, animaciones 4D, y Web-based VR Exploration Games.

Software que convierte espacios reales en entornos virtuales listos para usar en videojuegos, realidad virtual, efectos especiales de cine o experiencias culturales. Escaneamos lugares únicos y los transformamos en escenarios inmersivos, accesibles a nivel global.



CEO: Rubén Bernardino Manjón  
email: [rubenbe75@icloud.com](mailto:rubenbe75@icloud.com)  
Web: [dronicola.com](http://dronicola.com)

Algunos clientes:



## EMOGG



Emogg Analytics® – Objective Audience Experience Metrics

Emogg Analytics® mide la experiencia del público en directo mediante indicadores de atención e impacto, obtenidos con sensores no intrusivos. Ofrece a los organizadores datos claros para evaluar contenidos, justificar el ROI y mejorar la calidad y eficacia de sus eventos.



CEO: Edgar Sanjuán  
email: [edgar@emogg.com](mailto:edgar@emogg.com)  
Web: [emogg.com](http://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.

## 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](mailto:rafa.dorado@eonesia.com)  
Web: [eonesia.com/](http://eonesia.com/)

Algunos clientes:



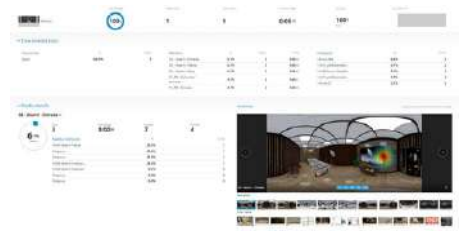
COVAP

## 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](mailto:rafa.dorado@eonesia.com)  
Web: [eonesia.com/](http://eonesia.com/)

Algunos clientes:

metrovacesa



# 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

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](mailto:rafa.dorado@eonesia.com)  
Web: [eonesia.com/](http://eonesia.com/)

Algunos clientes:



## 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](mailto:jarroyo@havefungamers.com)  
Web: [havefungamers.com](http://havefungamers.com)

Algunos clientes:



# CATEGORÍA: ENTRETENIMIENTO Y MEDIOS DIGITALES

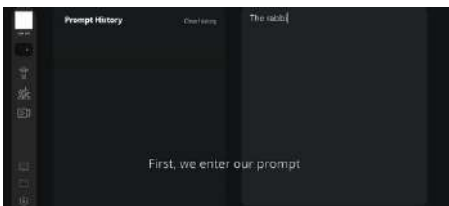
- Creación de contenido digital con inteligencia artificial y realidad aumentada.
- Análisis de audiencias y experiencias interactivas en streaming.
- Soluciones inmersivas y gamificadas para eventos y medios digitales.

## HECHICERIA



### Next Anima - Generador de vídeo 3D a partir de texto

Inteligencia artificial que interpreta el contenido de un guion y lo traduce a escenas 3D en el motor de videojuegos UE5 y permite reestilizarlos con modelos de difusión para generación de vídeo con IA, obteniendo ventajas en control y flexibilidad.



CEO: Álvaro Sáez  
email: [alvaro@hechicer-ia.com](mailto:alvaro@hechicer-ia.com)  
Web: [hechicer-ia.com](http://hechicer-ia.com)

Algunos clientes:



## 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](mailto:sara.rual@hotmail.com)  
Web: [Kumihoesports.com](http://Kumihoesports.com)

# CATEGORÍA: ENTRETENIMIENTO Y MEDIOS DIGITALES

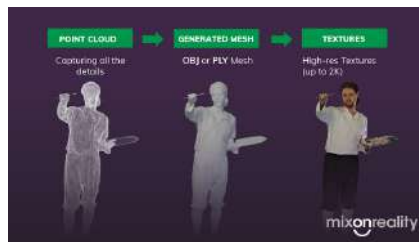
- Creación de contenido digital con inteligencia artificial y realidad aumentada.
- Análisis de audiencias y experiencias interactivas en streaming.
- Soluciones inmersivas y gamificadas para eventos y medios digitales.

## MIXON REALITY

mixonreality

### 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](mailto:juan@mixonreality.com)  
Web: [mixonreality.com](http://mixonreality.com)

## QUAN STUDIOS EUROPE

STUDIOS

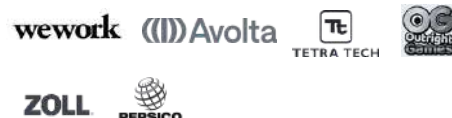
### Animación a medida (Motion graphics y 3D)

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](mailto:jose@quanstudios.com)  
Web: [www.quanstudios.com](http://www.quanstudios.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.

## 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](mailto:javier@stadioplus.com)  
Web: [stadioplus.com](http://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](mailto:ainhoa.husky@gmail.com)  
Web:



## CATEGORÍA: MUSICA

- Servicio de producción musical.

1

MOBIUS AUDIO

# 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](mailto:jcolmen@mobiusaudio.com)  
 Web: [mobiusaudio.com](http://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.

1 ALGON GAMES

2 BEAT BEST

3 BRIDDER

4 CIVERSIA

5 COMPETIZE SOLUTIONS: SAAS

6 COMPETIZE SOLUTIONS: MARCA BLANCA

7 CUICUI STUDIOS

8 EMOGG

9 STADIOPLUS

10 UNITED GAMERS

11 VEXR

## 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](mailto:avazquez@algongames.com)  
Web: [algongames.com](http://algongames.com)

Algunos clientes:



### BEAT BEST



#### Beat Best

Una innovadora App móvil: gracias a un potente algoritmo de IA, Beat Best facilita asesoramiento personal e individualizado, técnico y profesional en todo lo relacionado con la alimentación, nutrición e hidratación para alcanzar mejoras en el rendimiento deportivo, acelerar recuperación y minimizar el impacto de lesiones. Más allá del deporte, Beat Best tiene la visión y el propósito de ayudar al usuario con hábitos de vida saludables, sostenibles, bienestar personal, prevención de enfermedades, gestión de alergias e intolerancias alimenticias y salud mental.



CEO: Agustín Martínez  
email: [agustin@ultraux.io](mailto:agustin@ultraux.io)  
Web: <https://beatbest.app/>

# 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](mailto:alberto@bridder.com)  
Web: [bridder.com](http://bridder.com)

Algunos clientes:

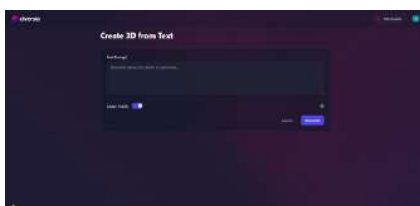


## CIVERSIA



### 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](mailto:hola@civersia.com)  
Web: [civersia.com](http://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

COMPETIZE

### “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](mailto:jegumi@competize.com)  
Web: [competize.com](http://competize.com)

Algunos clientes:



## COMPETIZE SOLUTIONS

COMPETIZE

### “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](mailto:jegumi@competize.com)  
Web: [competize.com](http://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.

## CUICUI STUDIOS



### Videojuegos y experiencias gamificadas para marcas

Cuicui Studios crea videojuegos y experiencias gamificadas que combinan aprendizaje y ocio, ofreciendo a las marcas datos útiles para mejorar decisiones y potenciar su impacto.



CEO: Norman Suárez  
email: [norman@cuicuistudios.com](mailto:norman@cuicuistudios.com)  
Web: <https://www.cuicuistudios.com/>

Algunos clientes:



## EMOGG



### Emogg Analytics® – Objective Audience Experience Metrics

Emogg Analytics® mide la experiencia del público en directo mediante indicadores de atención e impacto, obtenidos con sensores no intrusivos. Ofrece a los organizadores datos claros para evaluar contenidos, justificar el ROI y mejorar la calidad y eficacia de sus eventos.



CEO: Edgar Sanjuán  
email: [edgar@emogg.com](mailto:edgar@emogg.com)  
Web: [emogg.com](http://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](mailto:javier@stadioplus.com)  
Web: [stadioplus.com](http://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](mailto:ferran@unitedgamers.pro)  
Web: [skillgap.pro](http://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](mailto:c.tamayo@vexr.tech)**Web:** [vexr.tech](http://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.

- 1 101 EXPERIENCE
- 2 DRONÍCOLA
- 3 EONESIA
- 4 MECHANIC GAMES
- 5 MERAKI A&A LLC
- 6 MIXON REALITY
- 7 RED MOUNTAIN CONSULTING
- 8 STADIOPLUS
- 9 TURMISMO

## 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

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](mailto:info@the101universe.com)

Web: [the101universe.com](http://the101universe.com)

### DRONÍCOLA



#### Entornos virtuales 3D replicados fielmente de entornos reales

Software que crea escenarios virtuales hiperrealistas a partir de escaneos 3D de lugares reales. Estos gemelos digitales están optimizados para videojuegos, VR y cine, ofreciendo entornos auténticos y detallados que mejoran la inmersión, la narrativa visual y la conexión emocional con el jugador o espectador.



CEO: Ruben Bernardino

email: [rubenbe75@icloud.com](mailto:rubenbe75@icloud.com)

Web: <https://www.dronicola.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.

## 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](mailto:rafa.dorado@eonesia.com)  
Web: [eonesia.com/](http://eonesia.com/)

Algunos clientes:



COVAP

## 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](mailto:rafael.garrido@mechanicgames.net)  
Web: [mechanicgames.net](http://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.

### 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-era-ki-llc.com](mailto:support@m-era-ki-llc.com)

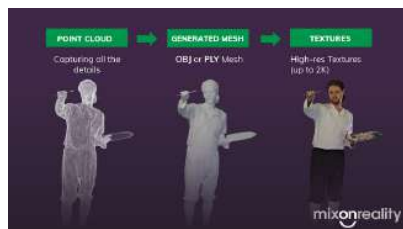
Web: [m-era-ki-llc.com/product-and-service/](http://m-era-ki-llc.com/product-and-service/)

### 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](mailto:juan@mixonreality.com)

Web: [mixonreality.com](http://mixonreality.com)

## 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 (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: [jmonterog@redmountain.es](mailto:jmonterog@redmountain.es)  
Web: [redmountaingames.com](http://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](mailto:javier@stadioplus.com)  
Web: [stadioplus.com](http://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.

### TURMISMO



### Rutas gamificadas turísticas

Servicios de desarrollo de rutas gamificadas turísticas a través de una app móvil. A través de este servicio las entidades turísticas se verán beneficiadas por la mejora en sus flujos turísticos mientras que los turistas podrán disfrutar de nuevos entornos a través de dinámicas y juegos divertidos



**CEO:** Maite del Corte

**email:** maitedel91@gmail.com

**Web:** <https://apps.apple.com/es/app/euskadigo/id6736453634>

# CATEGORÍA: MOVILIDAD Y SMART CITIES

- Rutas gamificadas

1

TURMISMO



# CATEGORÍA: MOVILIDAD Y SMART CITIES

- Rutas gamificadas

## TURMISMO



### Rutas gamificadas turísticas

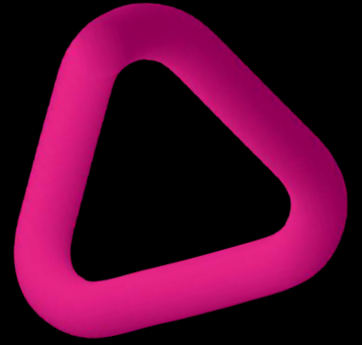
Servicios de desarrollo de rutas gamificadas turísticas a través de una app móvil. A través de este servicio las entidades turísticas se verán beneficiadas por la mejora en sus flujos turísticos mientras que los turistas podrán disfrutar de nuevos entornos a través de dinámicas y juegos divertidos



**CEO:** Maite del Corte

**email:** maitedel91@gmail.com

**Web:** <https://apps.apple.com/es/app/euskadigo/id6736453634>



# MADRID IN GAME

start **IN** up  
PROGRAM



Casa de Campo. Avenida Principal. 3. 28011. Madrid.  
[madridingame.es](http://madridingame.es)