

Emprendedores & EMPLEO

Expansión

Hoy en www.expansion.com/empleoLos profesionales
desagradables ganan más

Videojuegos 'made in Spain' para enganchar a las empresas

Dos treintañeros que se conocieron gracias a un MBA han puesto en marcha una empresa de capital cien por cien español que desarrolla juegos para la formación online de ejecutivos.

Quique Rodríguez. Madrid

Desde pequeño ha querido ser emprendedor. Con ocho años quería convencer a sus padres de traerse a España un cargamento de sudaderas reversibles de Mickey Mouse durante un viaje en Jerusalén para revenderlas en España. "Siempre he sido de hacer mis propias normas y las cosas a mi manera, no me va que me digan cómo hay que hacerlas", explica. No convenció a sus progenitores, pero a quienes sí arrastró fue a sus compañeros de MBA en el Instituto de Empresa un par de décadas después.

Ibrahim Jabary, licenciado en Economía vallisoletano de 38 años, de padre palestino y madre castellana, había montado su propia empresa de cursos presenciales hace doce años después de sus primeras experiencias profesionales en BP, etapa en la que se había introducido en el mundo de la formación para profesionales.

En el curso del IE fue compañero del hermano de su actual socia, Mai Apraiz, una bilbaína de 34 años, licenciada en Derecho por la Universidad de Deusto y también MBA por IE Business School.

Una tarde de tertulia en torno a un café realizaron un ejercicio de catarsis y se decidieron a dejar sus trabajos y dar rienda suelta a sus aspiraciones profesionales emprendiendo su propia aventura empresarial.

Jabary ya había intentado



Ibrahim Jabary (izquierda) y Mai Apraiz, en la sede de Gamelearn a las afueras de Madrid. / Mauricio Skrycky

sin éxito sus dos primeros proyectos, que no vieron la luz por el mismo motivo: falta de financiación. Así que pensaron en poner en marcha un negocio que requiriese menos inversión. Algo muy habitual en las firmas de servicios, "pero es muy difícil hacerlas crecer, internacionalizarlas y convertirlas en grandes empresas. Así que pensamos en la formación online, que es escalable, que se vende mejor

"Aunque da más ansiedad, la financiación del banco es más barata que un inversor"

en épocas de crisis por tener un menor coste para las empresas, y que en un momento dado se pueda vender sin que sea imprescindible la continuidad de sus fundadores".

Así nació hace cuatro años Gamelearn, una firma española que desarrolla sus propios videojuegos didácticos aplicados a la formación de ejecutivos en las empresas. Fue una decisión arriesgada, la más difícil de su vida, aseguran, la de dejar la actividad de formación presencial que venía desarrollando Jabary en solitario y apostar a cara y cruz por este innovador concepto. Sobre todo, teniendo en cuenta que no contarían

con ninguna fuente de ingresos durante los dos primeros años hasta lanzar al mercado su primer producto, el juego *Navieros*, basado en la negociación y la resolución de conflictos, recreando el ambiente histórico de la Venecia de los mercaderes.

Ahora, apenas cinco años después, ultiman el estreno de su nueva producción, *Triskelion*, un videojuego sobre productividad personal y

El primer producto de Gamelearn ha sido utilizado por 28.000 trabajadores de 200 instituciones

Los números del crecimiento

En cinco años de vida Gamelearn tiene 15 empleados en plantilla y 50 profesionales externos colaboran con la firma en el desarrollo de cada videojuego y han cerrado el pasado año con una facturación por encima del millón de euros. Su primer curso, que se ha traducido a seis idiomas, ha sido realizado por 28.000 usuarios en 200 empresas e instituciones de los cinco continentes y esperan en 2012 doblar sus ingresos hasta al menos dos millones de euros, con el lanzamiento de dos nuevos videojuegos.

gestión del tiempo inspirado en un viaje de aventuras a lo *Indiana Jones*.

Tras una inversión inicial de 300.000 euros entre los propios fundadores y *friends & family* han realizado otras dos ampliaciones de capital hasta inyectar 800.000 euros, la mitad entre Jabary y Apraiz. En 2010 alcanzaron el punto de equilibrio y el pasado año ya tuvieron "un beneficio interesante".

Ahora afrontan el reto de su internacionalización, para lo que están buscando nuevos inversores en Estados Unidos, el país al que algún día les gustaría trasladarse para instalar la empresa.

Se busca joven cerebro para unas vacaciones tecnológicas

Un campamento juvenil de verano que se convierta en un vivero de futuros empresarios, a través de un programa educativo y de entretenimiento que fomente el aprendizaje del inglés y la actitud emprendedora a un tiempo, y especialmente orientado este año al desarrollo de las crecientes *apps* o aplicaciones para *smartphones*.

Es la idea de Topcolonies, una empresa catalana especializada en el desarrollo de actividades lúdicas y pedagógicas para niños y jóvenes, y que cuenta con unas instalaciones especializadas en el campo, en la Costa Dorada tarraconense, en la localidad de Calafell.

Esa firma, vinculada a la Fundación Escuela de Emprendedores, ha puesto en marcha el primer campamento de verano para impulsar la iniciativa emprendedora en el ámbito de las aplicaciones para *smartphones*, que se desarrollará el próximo mes de julio y que está dirigido a niños y jóvenes de entre ocho y dieciséis años de edad.

Programa

Dentro de este programa de entretenimiento y educativo, que se realizará enteramente en inglés y contará con la colaboración de T-Systems y de expertos en los sistemas operativos *Apple* y *Android*, se organizará un taller para la creación de empresas tecnológicas vinculadas a las aplicaciones para *smartphones*, se enseñará a los participantes cómo crear una *app* y su implantación en el mercado mundial de teléfonos móviles.

Esta especie de laboratorio de jóvenes promesas dispondrá de aulas tecnológicas que permitan las presentaciones en público, el desarrollo de los planes de negocio y la creación de empresas relacionadas con las *apps* (*AppleStore* y *Android Market*).

PISTA DEL DÍA

Del 6 al 8 de junio se celebrará en Madrid el 'Spain Startup & Investor Summit', primera edición de este encuentro entre 'startups' españolas e inversores internacionales. www.spain-startup.com

El creciente mercado de aprender jugando

El éxito de los videojuegos y la tendencia al alza de la formación online dirigida al ámbito profesional y empresarial son dos realidades que no pueden discutirse números en mano.

La empresa española de desarrollo de videojuegos Pyro Studios logró vender más de cinco millones de copias de su *best seller* *Comandos*, un éxito de ventas en todo el mundo a finales de la década de 1990 y ahora la firma Zed, del mismo grupo fundado por los hermanos Pérez Dolset, ha desarrollado ya algunos juegos para

redes sociales que han alcanzado los cinco millones de usuarios.

La formación online también crece desde hace años en nuestro país y en todo el mundo desarrollado. En las grandes empresas de nuestro país casi el 30% de la formación se hace ya usando el *e-learning* cuando cinco años antes era sólo el 13%. Un mercado que en España supera ya los 300 millones de euros anuales en volumen de negocio y que en el año 2015 se calcula que en todo el mundo alcance los

100.000 millones de dólares (76.000 millones de euros).

El crecimiento de estos dos ámbitos y el éxito de las fórmulas que los combinan están generando nuevas oportunidades empresariales y educativas, como estos dos casos en Estados Unidos y España:

Nexercise

Una firma con base en Estados Unidos fundada por Benjamin Youngy y Greg Coleman, ambos MBA por Wharton, que han desarrollado una aplicación disponible en la

AppStore de Apple que busca en los juegos en grupo desarrollar la motivación para llevar estilos de vida más saludables y mejorar la condición física a través del entretenimiento y la diversión.

Quantum

De momento sus creadores no han decidido convertirlo en un negocio, pero bien podría serlo en el futuro. Se trata de un *software* docente sobre toma de decisiones y dirección estratégica de marketing desarrollado por tres profesio-

nes españoles de la Universidad Carlos III de Madrid. De momento, para un uso pedagógico con sus alumnos universitarios y de programas de posgrado. Es un *software* en propiedad (*proprietary software*) de sus tres autores, aunque desde su gestación en 2007 se utiliza con una licencia gratuita (*freeware*) y debido a su éxito muchas otras universidades y escuelas de negocios nacionales e internacionales se han interesado por el juego y lo aplican en sus programas docentes.