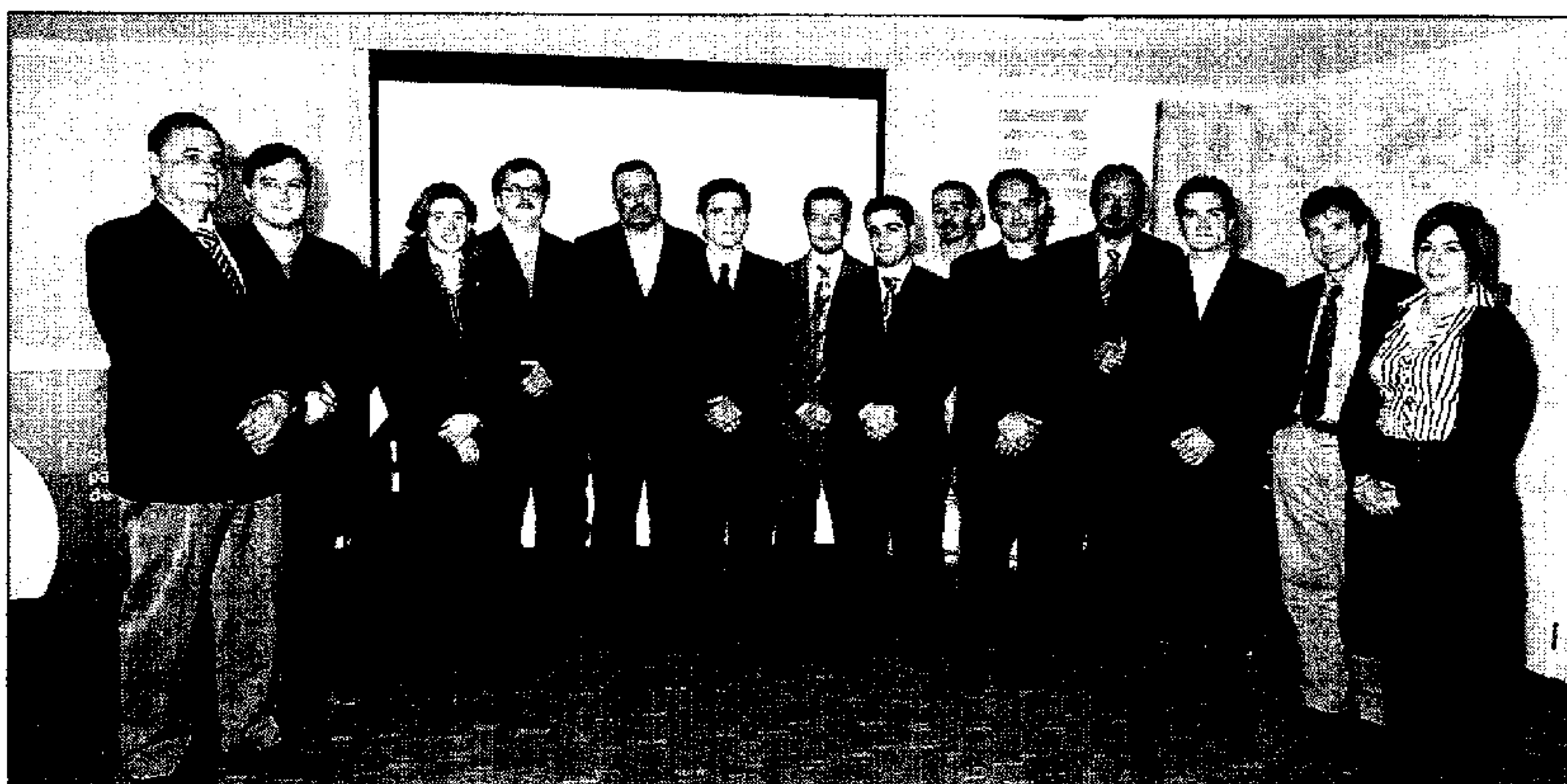



**INNOVACIÓN** Empresarial


Representantes de las empresas que recogieron la marca EIBT, con el presidente y la directora del CEEI y el director general de Industria, Gonzalo Pescador.



Victor González Marroquín y el director general de Digital Legends Entertainment, Xavier Carrillo.

## Excelencia en innovación

El CEEI entrega a 13 firmas asturianas la marca EIBT de ANCES, que señala a las empresas que cuentan con un producto innovador

Trece empresas asturianas recibieron el pasado lunes la marca EIBT que concede la Asociación Nacional de CEEI Españoles (ANCES), una distinción reconocida por el Ministerio de Industria, Comercio y Turismo que señala a las firmas con un producto innovador y que invierten en I+D más que la media. La entrega estuvo a cargo del presidente y la directora del CEEI, Víctor González Marroquín y Eva Pando, y el director general de Industria del Principado, Gonzalo Pescador, en la jornada que se celebró con el título «Servicios de valor añadido para la creación y consolidación de empresas innovadoras», que, además, contó con la ponencia del fundador de la empresa de videojuegos Digital Legends Entertainment.

Las empresas que obtuvieron la marca -Bap Health Outcomes Research, Bioker Research, Bio-norte, Cultivos Marinos del Cantábrico, Dropsens, Entornos Integrados de Automatización (ENIA), Entrechem, Metria Digital, Protecma, Energía y Medioambiente, Soluciones Antropométricas, Tesis Telemedicina, Biozell Diagnóstico Molecular y Sensores Digitales- representan el 12,62 por ciento de las EIBT que ANCES recoge en su catálogo de Empresas Innovadoras de Base Tecnológica, en el que reconoce que, en creación de EIBT, «el mayor potencial se detecta en comunidades como la valenciana, Cataluña, Andalucía o Asturias».

La jornada sirvió también para recordar los servicios específicos que presta el CEEI para la puesta en marcha y consolidación de esta tipología de empresas. Entre los apoyos concretos, se destacó el proyecto piloto «Cooperación empresarial para la participación en el 7.º programa marco 2007-2013 de I+D de la UE», con el que ha logrado que catorce pymes de la región se encuentren en muy buena situación para optar a estas ayudas, que suman una partida de 50.000 millones de euros.

Por otro lado, la directora también se refirió a otros servicios gratuitos agrupados en itinerarios flexibles en función de las necesidades de cada proyecto, como orientación inicial, formación, desarrollo del plan de negocio, búsqueda de financiación y apoyo para su puesta en marcha y su consolidación.

### Cómo crear una EIBT global

Por último, hizo mención especial al proyecto BioANCES, una iniciativa gestionada por ANCES y Genoma España con el objetivo de formar, asesorar, apoyar y acompañar a los emprendedores que desean poner

en marcha un proyecto empresarial en el ámbito de la biotecnología.

Digital Legends Entertainment es una iniciativa de cuatro socios. Tres de ellos ocupaban cargos de relevancia en una empresa madrileña que se dedicaba también a la creación de videojuegos, hasta que decidieron emprender por su cuenta. Xavier Carrillo es uno de los socios fundadores y el director general de la compañía. Suyas son las aventuras superventas Blade of Darkness o ONE.

En la jornada del CEEI compartió con los asistentes los secretos de su éxito, sin dejar a un lado los avatares que tiene que superar cualquier emprendedor, con especial atención al tema de la financiación.

Como todos los empresarios que comienzan desde cero su proyecto, una de sus primeras tareas fue buscar financiación. En principio, las perspectivas eran bastante prometedoras. Pero el 11-S y la crisis económica abrieron un período nada fácil para la empresa. Uno de los primeros empujones importantes lo recibieron de manos de la Administración autonómica, que valoró la industria de creación de videojuegos, ya que es un sector que no contamina, aporta mucho valor añadido de cara a las sinergias con las universidades y, sobre todo, por su vocación internacional, ya que se exporta el cien por ciento de la producción.

Consiguieron formar parte de un programa de ayuda a la creación de empresas que les proporcionó desde formación y cursos hasta contacto con otros emprendedores con los que compartir experiencias.

Siguieron buscando quien les ayudara económicamente a salir adelante, y la solución vino del capital riesgo institucional. A partir de ahí lograron, además, un préstamo Neotec, otorgado por el en aquel entonces Ministerio de Ciencia y Tecnología. Según Carrillo, Digital Legends fue la primera compañía de videojuegos que participó en este programa de crédito estatal, en el que la empresa devuelve capital en función de sus beneficios. Ya con un capital de unos 600.000 euros continuaron desarrollando el videojuego piloto.

Hoy, la empresa, con sede en Barcelona, trabaja para multinacionales como Nokia y ha comercializado sus productos en cuarenta países. En España, la industria del software informático y, por tanto, el de la creación de videojuegos, nunca ha contado con una gran tradición, pero existen empresas jóvenes, como la de Carrillo, que ya tienen algo que decirle a las grandes multinacionales.