

# La Campus Party, centro de negocios

El evento cierra sus puertas con la elección de 10 participantes que recibirán financiación durante un año por parte de Telefónica para desarrollar sus proyectos

**JOSÉ NACHER /Valencia**  
La Campus Party llegó a su fin después de una intensa semana, pero lo hizo presentando una nueva cara, hasta ahora poco conocida. Y es que además de entretenimiento, talleres, ponencias y descargas es un lugar idóneo para hacer negocios y ofrecer a grandes empresas ideas emprendedoras.

Así lo explicaron ayer los 10 *campushéroes* elegidos, que vieron cómo sus proyectos anónimos se ganaron el derecho a recibir durante un año la ayuda de la multinacional Telefónica para poder llevar sus propuestas a todos los ciudadanos.

*Universo Musical* es un proyecto de educación musical a través de la red con animaciones y videos destinado a un público infantil. Su

creador, el valenciano César Marco, explicó ayer que el objetivo de su idea es «resolver problemas a personas con discapacidad auditiva y problemas psicomotrices». Muy disitinto es el proyecto del

‘Universo Musical’, ‘Ziudad’ o ‘Tu tienda en Facebook’, son algunos de los ganadores

grupo que encabeza Eduard López junto con Jorge Otal y Pablo Ruano que presentaron la creación de una empresa de videojuegos rápidos de hacer, divertidos y «que

cuesten entre uno y 15 euros, porque la gente no quiere gastarse 60 euros». En esta línea se perfila el trabajo del *campusero* Agustí Sancho que ha creado el videojuego de Iasgoras buscando el apoyo empresarial para sacar una versión para móviles. «El objetivo es promocionar el videojuego para poder asentarse en el mercado y que la gente lo vea un producto asequible». Por supuesto no pierde de vista el aspecto económico porque lo «principal es hacer dinero que es lo que te da de comer», añadió.

No anda demasiado lejos de esta intención el malagueño Juan Francisco Campos, que con una empresa en fase de creación comentó que su principal objetivo es «reivindicar los videojuegos que están basados en la Historia de Es-

paña porque es algo poco explotado». Pero no todo acaba con el acceso al mercado de los juegos y por ello resultó elegido el proyecto de *Ziudad*, de Germán Domínguez, un juego social de participa-

Ángel Hernández propone levantar una empresa multinacional de robótica

ción ciudadana para transformar el espacio urbano con las aportaciones de los ciudadanos «a las cuales las llamamos *zumbidos*».

Este proyecto tiene tres objetivos:

concienciar a los ciudadanos de la importancia de su opinión individual, a los ayuntamientos del capital que suponen las ideas y propuestas de la gente para mejorar el entorno y a las empresas de la importancia de que el consumidor opine para que mejoren los servicios.

Otro de los proyectos ganadores, *tu tienda en Facebook*, de Héctor Allende, un plataforma *on-line* para que las pequeñas y medianas empresas compren con mayor facilidad. «La idea es acercar el comercio *on-line* a los usuarios y así poder crear un nuevo modelo de negocio». Pero seguramente la idea más innovadora y ambiciosa es la de Ángel Hernández, que pretende levantar una empresa multinacional de robótica con sede en Estados Unidos y Madrid.

«Hemos propuesto una idea para mover y promover el talento por todo el mundo, porque venimos a la Campus Party y vemos mucho talento desaprovechado y nosotros queremos darles ese empujón y la oportunidad a esas personas, que están preparadas», indicó ayer Hernández.



Ocho de los 10 'campushéroes' que han sido elegidos por Telefónica, ayer. / BENITO PAJARES



Juan Francisco Campos, en su último día en la Campus Party. / BENITO PAJARES

## LOS 'CAMPUSHÉROES'



BENITO PAJARES

**César Marco, artista**  
«Tengo carencia de recursos humanos»

Este licenciado en Bellas Artes es uno de los valencianos que ha sido premiado por Telefónica. Su propuesta no es nada que arranque desde cero porque ya está probada en foros y congresos. César Marco es ganador de los premios Indi de RTVE y presente en la Campus Part Europa pide ante todo «recursos humanos como programadores, diseñadores web y animadores en tres dimensiones» que le ayuden «a llevar a la realidad el sentido» de su proyecto.



B. P.

**Ángel, ingeniero**  
«Queremos explotar el talento»

Otro de los ganadores, pero que en este caso ha trabajado en equipo. El éxito de su proyecto ha contado con la ayuda de su socio Carlos Kaiser, que por motivo de su cumpleaños no ha podido estar presente en la Campus Party. «Nosotros estudiamos en Estados Unidos y cuando llegamos a España tenemos pocas vacaciones, teníamos el proyecto hecho y le llamé para que estuviera presente pero la familia es lo primero». El objetivo es ambicioso y la robótica desconocida.



B. P.

**Eduard, Pablo y Jorge**  
«La clave son juegos de un euro»

Este trío natural de Albacete pretende llegar al mundo de los videojuegos desde la sencillez y el ahorro. Ninguno de ellos esperaba ganar un premio que les abre «todo un mundo de posibilidades porque nos permite salir al mercado». Esperan contar con la ayuda de Movistar pero «sobre todo nuestra idea es hacer una gran producción que nos permita arrancar fuerte». El coste que piden para el comienzo no es fácil de asumir porque rebasa los 50.000 euros.



B. P.

**Héctor, empresario**  
«Busco explotar el negocio 'on-line'»

Desde la visión empresarial confirma que su objetivo que pretende conseguir es «llevar a cabo un nuevo modelo de negocio, que fortalezca el comercio *on-line* porque es algo demasiado lejano para los usuarios». Héctor, que sólo ha estado presente en las conferencias y ponencias, cree que es «vital desarrollar este proyecto para que sus productos lleguen al mayor número de usuarios a través de internet». Pese a todo sabe que ya es mucho lo que ha conseguido.



B. P.

**Germán, empresario**  
«La ciudadanía necesita su espacio»

Es junto con César Marco el otro galardonado valenciano en esta Campus Party. Su proyecto busca mejorar la sociedad a través de la importancia de la participación ciudadana. Germán confiesa que no sabría decir si esperaba o no ser uno de los elegidos pero «lo único que sé y puedo decir con seguridad es que el proyecto es muy bueno e interesante porque representa algo bueno para la sociedad». *Universo Musical* ofrece soluciones a las personas con discapacidad.