

Digital Entertainment25



Puigcerdà, 17 de julio de 2025. Capital de las tecnologías y sinergias que definen el futuro del ocio y entretenimiento en general y del juego en todas sus dimensiones en particular.

© Copyright Intrepid Consult SL, 2025

Textos: Òscar Delgado, Eduardo Antoja y Aleix Fabregat

Fotos: Xavier Farell



La Universitat d'Estiu Ramon Llull, el Ayuntamiento de Puigcerdà, LaSalle Telecomunicaciones, la Asociación Universitaria de la Cerdanya (AUCER) y los organizadores Eduardo Antoja y Aleix Fabregat, dieron vida el 17 de julio de 2025 a la cuarta edición del Summit “DIGITAL ENTERTAINMENT”, que ha tenido este año el apoyo como ‘supporting partners’ de CIRSA, ICE Barcelona, Win Systems y Zitro, además del patrocinio de GLI, MGA, IPS, Lymus, Bloock, Rank Group, Logical Games 46, Italtronic, Inlea, Rubi y Bloock, Asensi Abogados, Zisk y MONEI; y la presencia destacada, entre otros asistentes institucionales, de Natàlia Caba y Rosa M^a Garcia, de la Generalitat de Catalunya, y del Alcalde de Puigcerdà, Joan Manuel Serra.

El sector del Juego ha evolucionado en función del estado de la técnica, más allá de las dificultades intrínsecas que en la oferta presencial pueden hallar los fabricantes y proveedores en la homologación de sus productos. Beneficiarse de las sinergias en la voz de quienes en el día a día contribuyen a su potencial evolución, pero sobre todo establecer un espacio donde interaccionar la investigación, el desarrollo y la innovación que aporta la industria y el mundo académico sintetizaron ayer por tercer año consecutivo en el Digital Entertainment Summit de Puigcerdà.

Reproducimos a continuación el amplio reportaje sobre el Summit que publicó la revista Joc Privat en su número de Agosto 2025.

Puede leerse online en:

<https://www.jocprivat.com/JP/405/>

PATROCINADORES



COLABORADORES



JOC Privat

INFORME EXCLUSIVO
LA CONTRIBUCIÓN POR IAJ DEL JUEGO
ONLINE ESTATAL EN 2024 Y SU INGRESO
EFECTIVO POR 15 COMUNIDADES Y
4 HACIENDAS FORALES



Agosto 2025 – N. 405

REVISTA PROFESIONAL DE LA INDUSTRIA DEL JUEGO EN ESPAÑA

Año 31



La IA y la
computación
cuántica,
herramientas
óptimas de
uso por la
industria
del Juego

Digital
Entertainment
Summit 2025,
el excelente
foro donde
determinar el
alcance y la
dimensión de su
implementación
en la empresa

En 2024 más 'rascas' de JuegosONCE que nunca
Por primera vez la ratio del total de premios repartidos por la
Instantánea ya se equiparó a la del Cupón ¡ANÁLISIS EXCLUSIVO!





Karen Sierra-Hughes (GLI), Santiago Asensi (Asensi Abogados) y Rosa María García (Generalitat Catalunya)



José Antonio Gómez Yáñez departe con Xavi Serra (CIRSA)



Aleix Fabregat (Intrepid Consult) y Eric Benchimol (Win Systems)



Francesc Armengol, Alejandro Mosquera (EGT España), Alex Saiz (Monei) y Xavier Ballester (CasinoBarcelona)

Puigcerdà, un espacio abierto para la interacción del emprendimiento, la tecnología, la empresa, el mundo académico y la Administración pública. La capital de La Cerdanya es ya el centro del intercambio de ideas sobre cómo las nuevas herramientas de IA y la computación cuántica pueden influir en la gestión interna de toda organización, en el impulso de nuevas estrategias en diferentes esferas y en el desarrollo y comercialización de productos de juego. JP volvió a ser testigo directo de un evento especializado que año tras año se renueva para profundizar en herramientas aptas para la industria. Las imágenes adjuntas recrean el espíritu que por cuarto año consecutivo irradió la convocatoria del Digital Entertainment Summit, en este caso en los breaks y en el almuerzo que reunió a ponentes y asistentes. ■



Quim Morales (Win Systems) y Virginia Lorente (Grupo Trébol)



Xavier Vilasis-Cardona (LaSalle), Roberto Carbajal (Zitro) y Alejandro Mowszet (Win Systems)



Artur Porta (MGA Industrial), Ramón Moliné (AUCER) y Oscar Delgado (JP)



Adrià Batlle (Lambdaloopers), Angel Muñoz y Albert Sola (Europen)

IA y computación cuántica, herramientas óptimas para la industria del Juego y del Entretenimiento en general



La relación de patrocinadores incluía a: ICE Barcelona, CIRSA, Zitro, EGT, Win Systems, LogicalGames 46, GLI, MGA, IPS, Lymus, Asensi Abogados, Bloock, Monei, Zisk y Qilimanjaro Quantum Tech. Y la colaboración de IBM, Microsoft y Nvidia.



Cuarta edición consecutiva del Digital Entertainment Summit que acercó más si cabe las capacidades que para las empresas del sector abren estas dos herramientas (que no tecnologías) y que ya los foros especializados identifican en calidad de 'commodities'. Apenas tres años de emergente despliegue las han colocado en la base de todo eventual desarrollo, ya sea docente, académico, empresarial, en la relación con la Administración... Y, por supuesto, también para las empresas de la industria del Juego que ya las incorporan como instrumentos válidos en la gestión de sus organizaciones.

Poderosas razones para que empresarios y directivos de las mismas acudieran una vez más a Puigcerdà para interactuar con los poseedores de ese know how que cautiva y genera temores a partes iguales con el fin de hallar la mejor fórmula de implementarlo a su propio *expertise*.

Alex Fabregat y Eduardo Antoja (Intrepid Consult) materializaron en Puigcerdà un potente elenco de ponentes configurado por los grandes proveedores de estas poderosas herramientas que están marcando a la sociedad contemporánea: Microsoft, IBM y Nvidia. Paralelamente la aportación de empresas que ya están definiendo ese futuro a corto plazo que observa escenarios posibilistas en la aplicación de la cuántica desde algoritmos de impacto como es el caso de Qilimanjaro y en los medios de pago en ese horizonte que simbolizó la pasarela de pago Monei.

Y en esa tesitura cómo las empresas de la industria pueden beneficiarse de sus prestaciones. No basándose únicamente en la generación de juegos, como tal vez pudiera haberse deducido de la impresión que causó en la tercera edición del Digital Entertainment Summit la 'IA generativa'. Se trata de la aplicabilidad de herramientas que resultan perfectamente aptas para desenca-

denar sinergias positivas en las áreas especialmente sensibles, tales como I+D+i, administración, logística....

Un evento que se inscribe en el marco de la Universitat d'Estiu Ramon Llull/LaSalle en colaboración con la Associació Universitària de La Cerdanya (AUCER), cuyas representaciones conjugan las vertientes académica y docente, claves para afirmar avances capitales con vistas a proyectos futuros en la vertebración de un binomio imprescindible con la empresa. Y naturalmente la decidida apuesta (no importa el color político) que el Ayuntamiento de Puigcerdà aporta para consolidar el evento en el entorno amable de la capital de La Cerdanya.

Un evento de la naturaleza del Digital Entertainment Summit no aporta respuestas concluyentes. Su objetivo es transmitir ideas, trazar tendencias, identificar áreas de aplicabilidad de las nuevas herramientas al alcance. Son numerosos los interrogantes que quedan en el alero, algunos de los cuales irán despejándose progresivamente y en otros casos únicamente su plasmación práctica en el seno de la propia empresa que permitirán determinar el grado de eficacia en el objetivo predefinido. ■

Oscar Delgado



Rafael Echevarría y Xavi Serra (CIRSA), acompañados por Eduardo Antoja y Aleix Fabregat



Parte del equipo de Zitro desplazado al Digital Entertainment Summit, que estuvo compuesto por Roberto Carbajal, Jordi Costa, Joel Mendizábal, Albert Masclans, Héctor Barriga y Lluís Aguilera



LogicalGames apoyó una edición más la convocatoria en Puigcerdà



Alejandro Mowszet (Win Systems), Alberto Pinedo (Microsoft), Albert García (IBM), Roberto Carbajal (Zitro), Xavier Vilasís (LaSalle) y Javier Pemán (Nvidia)



Santiago Asensi y María Villalonga, exponentes de Asensi Abogados en Puigcerdà



Los directivos de Grup Perelada, Josep Maria Roig y Xavier Ballester



Quim Morales, Eric Benchimol y Alejandro Mowszet (Win Systems)



Raúl Rubio, Alejandro Mosquera (EGT), Virginia Lorente (Grupo Trébol), Sara Mariani (EGT) y Nikifor Michel (EGT Digital España/Portugal)



Josep Prieto y Francesc Folguera (IPS), con Eduardo Antoja y Aleix Fabregat



José Antonio Gómez Yáñez, Eduardo Antoja, Ewa Bakum (ICE Barcelona), Oscar Delgado (JP) y Aleix Fabregat



Ramon Moliné y M^o Angels Terrones (AUCER), Natàlia Caba (Generalitat Catalunya), el alcalde de Puigcerdà, Joan Manel Serra, con Eduardo Antoja y Aleix Fabregat (Intrepid Consult)

La dimensión académica y docente de una jornada altamente especializada con el apoyo institucional, no importa el signo político



El alcalde de Puigcerdà, Joan Manel Serra; la directora General de Tributs i Joc de la Generalitat, Natàlia Caba; y, la presidenta de AUCER, Maria Àngels Terrones, en el acto de clausura coordinado por Eduardo Antoja (Intrepid Consult)



Aleix Fabregat y Eduardo Antoja despliegan a lo largo del año el reto de vertebrar un evento que no pierda un ápice de interés y contribuya a la generación de negocio poniendo en contacto proveedores de las herramientas que impactan a diario la vida económica, social e industrial en el mundo con empresas de los sectores del Entretenimiento, Ocio y Juego.



Las sinergias que abren estas herramientas resultan enormes en todas las esferas de la empresa, pese a que su amplia difusión es todavía emergente. En palabras de Maria Àngels Terrones, presidenta de AUCER, "asistir a este evento significa venir del futuro".

Terrones se felicita precisamente de un encuentro, cuya naturaleza vincula a la empresa con lo público. "El nervio del Summit es la conexión de personas con proyectos que reconocen sus desarrollos profesionales".

La directora General de Tributs i Joc de la Generalitat de Catalunya, Natàlia Caba, trasladó su felicitación a la organización. "La incorporación de la IA en el juego ya está aquí para quedarse y un área que no puede quedar ausente para el operador, el jugador y el regulador es su aplicación en el 'juego responsable'".

Caba aprovechó para recordar que la Generalitat ha creado la Dirección General de IA, Eficiencia y Datos de la Administración, "de tal forma que los más de 60.000 funcionarios públicos incorporarán la IA para favorecer la eficiencia en sus procesos y ganar mayor productividad. Una aplicación que también formará parte de la Direcció General de Tributs i Joc".

Correspondió al recién elegido alcalde de Puigcerdà, Joan Manel Serra, clausurar la jornada. "Agradeció la celebración de un evento que es espacio de debate y de descubrimiento,



y que constituye un honor para Puigcerdà formar parte del mismo. Es una jornada alrededor de la industria que nos permite como comarca que vive fundamentalmente del turismo seguir avanzando". ■



Los nuevos referentes que trasciende la implantación de la IA en la industria del Juego

Las implicaciones sociológicas de la implementación de las tecnologías digitales y su repercusión en las actividades del Juego en general capitalizaron el panel compuesto por el gerente de Sistemas de Win Systems, Quim Morales, que se centró básicamente en los medios de pago; la socia especialista en privacidad y activos digitales de Asensi Abogados, María Villalonga, cuyo despacho se especializa en Nuevas Tecnologías, y; Karen Sierra-Hughes, responsable de España en GLI. Intervenciones que fueron coordinadas por el sociólogo José Antonio Gómez Yáñez, quien reconoce que la IA y la computación cuántica *“abren una nueva fase del capitalismo en la cual las clases medias sufrirán el impacto y las consecuencias sociológicas de la revolución tecnológica, aunque otras muchas ni siquiera tendrán la opción de incorporarse”*.



Quim Morales, Karen Sierra-Hughes, María Villalonga, Ruth Gombau (coordinadora sesión) y José Antonio Gómez Yáñez



Quim Morales: *“Las prestaciones de la IA deben redundar en que el operador pueda centrarse en su cliente: el jugador”*. El gerente de Sistemas de Win Systems reconoce en la IA *“una herramienta de transformación de los negocios, entiende lo que le pides, tiene contexto, sorprende por la velocidad de evolución y está a punto de dar otro gran salto: de lo que dice a lo que hace”*.

Y en la perspectiva del sector del Juego Morales atribuye a la IA seguridad, eficiencia y personalización. *“Las aplicaciones de la IA nos abren oportunidades de negocio. En materia de*

seguridad detecta los patrones de fraude, aporta soluciones sobre ‘juego problemático’ y predice la demanda”. Pero el factor de personalización es fundamental. *“El sistema recomienda contenido en tiempo real, según las preferencias del cliente, facilita la conexión o interconexión con otros sistemas de entretenimiento y revoluciona los medios de pago”*.

Precisamente optimizando este tipo de prestaciones Win ha creado el agregador de pagos Wigos Payment Suite que proporciona el pago mediante Bizum directamente a la máquina. *“Favorece la trazabilidad del dónde, qué tipo de medio de pago, a qué hora fue realizada la transacción”*.

La aplicabilidad en casinos y en otro tipo de establecimiento de juego es que múltiples tareas propias de la gestión, tales como reportes o aspectos meramente burocráticos, sean asumidas con herramientas de IA. *“De tal forma que el empleado del establecimiento de juego pueda centrarse en el jugador”*, zanja Quim Morales. ■





María Villalonga: *"Muchos operadores de Juego Online aspiran a que la criptomoneda pueda ser un medio de pago".* El 30 de diciembre de 2024 entró en vigor el reglamento europeo (MiCA-Markets in Crypto-Assets) que determina un marco legal común para los criptoactivos en la Unión Europea, cuyo objetivo es regular la emisión, oferta y negociación de criptoactivos, proteger a los inversores y garantizar la estabilidad financiera y la integridad del mercado. En esencia, regula la emisión y oferta pública de criptoactivos, servicios relacionados con criptoactivos y la estabilidad financiera y protección del consumidor. La socia-partner de Asensi Abogados refirió el interés de muchos operadores del Juego Online por incluir entre

las opciones a sus clientes las criptomonedas. Admite que en el diálogo con la DGOJ y con la CNMV se advierte inquietud por la cuestión, pero Villalonga opone *"la existencia de herramientas que permiten su parametrización y supervisión. Es la regulación justamente la que dificulta las estafas"*, enfatizó. *"Pero el regulador tiene que favorecer la innovación con el fin de evitar el riesgo de que clientes huyan a operadores ilegales"*. María Villalonga remarcó la importancia que para el operador de Juego siempre representa la personalización de la experiencia por el usuario, pero señaló igualmente que el operador debe tomar conciencia de las grandes derivadas de carácter legal que comporta por mucho que abra grandes posibilidades. ■



Karen Sierra-Hughes: *"La IA es una herramienta con una aplicabilidad positiva para la industria del Juego".* En tanto laboratorio de certificación de material y equipamiento de juego de alcance global GLI tiene el privilegio de visualizar las experiencias desplegadas en diferentes latitudes. En este aspecto la ejecutiva de la entidad certificadora subraya el grado de eficiencia que puede aportar la IA en una industria como la del Juego, que está altamente parametrizada. *"Ser más eficientes en los procesos, en las supervisiones. Analizar datos en tiempo real generados por la industria que facilitan una evaluación objetiva de*

referencias sobre elementos de 'juego responsable' o protección del jugador; capacitación del seguimiento de patrones de comportamiento en tiempo real. En medios de pago propicia un control efectivo de los procedimientos [creación de cuentas por jugadores, e-wallets, códigos QR o monedas virtuales]. También en el combate de la suplantación de identidad". Sierra-Hughes no obvió referir otro tipo de utilidades que actualmente son una realidad como, por ejemplo, la IA en la monitorización del rendimiento de los deportistas en tiempo real o en la supervisión de apuestas y eventos deportivos. ■

Las funcionalidades de la IA y su relación con el individuo/empresa

Puigcerdà ha escenificado en sus cuatro ediciones la trascendencia de afrontar e implementar el uso de estas nuevas herramientas situando a la ética como vector imprescindible. El panel que inauguraba la jornada reunió en la misma mesa a IBM, representado por Albert García; Nvidia con su gerente de Ventas de Investigación y Educación, Javier Pemán, y Microsoft con Alberto Pinedo, responsable de Seguridad y Digitalización. Tres emblemas del impulso de la IA y la computación cuántica en sus respectivas áreas en cuya mesa hallaron dos contrapuntos en la evaluación del grado de implementación y en la utilidad de tales avances que personificaron desde la vertiente de la empresa Roberto Carbajal, director de Tecnologías de la Información de Zitro, y Xavier Vilasís-Cardona, catedrático de IA en LaSalle-URL, cuya visión académica y docente resulta capital. Correspondió al director Corporativo de Tecnologías de la Información de Win Systems, Alejandro Mowszet, moderar la mesa. ¿Cuáles son las derivadas y sinergias de la IA? ¿Cómo compaginar el reto tecnológico, industrial y creativo con el ético y responsable?



Xavier Vilasís: *"En la implementación de herramientas de IA la empresa precisa el asesoramiento de partners especializados".* Las analogías de la IA actual con el pensamiento disruptivo basado en el razonamiento automático del mallorquín Ramon Llull en el siglo XII, identificado como un precursor de la misma, sirven para que Vilasís aleje del debate disyuntivas impropias que, no obstante, se repiten con fruición al aludir a la 'inteligencia artificial. "A planteamientos tales como 'personas versus IA' o 'fascinación versus miedo' (a la generativa en particular) que han presidido muchas referencias en los últimos meses hay que oponer la condición de 'personas con herramientas', pero no 'contra las

herramientas' y sí 'herramientas al servicio y a disposición de las personas'".

Es el planteamiento ético que desde LaSalle subrayan en todo momento. "La IA no tiene pensamiento propio. Yo puedo pedirle a la IA, pero el responsable último cuando se envía algo elaborado con IA es quien lo envía" (...) "La IA es algo así como un becario al que hay que trasladarle instrucciones precisas porque ésta carece de conocimiento del contexto". Dirigiéndose a la empresa en general, el catedrático de LaSalle aconseja que en la implementación de herramientas de IA éstas se dejen acompañar del asesoramiento de partners especializados y con conocimiento. ■



Javier Pemán: "La IA transformará todos los sectores. El de la Salud exigirá de más y más especialistas médicos".

El directivo de Nvidia, que acredita una larga experiencia y trayectoria en Estados Unidos, admite que la empresa que representa "está obsesionada en el desarrollo de software para aplicabilidades. Nuestra 'IA Factory' presta servicio a la industria focalizada en pymes y start-ups que se obligan a la investigación de IA". Un compromiso de prestación de servicio del cual el Gaming forma parte. De hecho, Pemán recordó al inicio de su exposición que Nvidia vincula sus orígenes



justamente con el Juego. Elogió el 3G "porque fue disruptivo y desde entonces no he visto una evolución de tal dimensión". Estima que "el acceso a datos

y la capacidad de computación son la clave en el desarrollo de la IA, que IBM ya tenía dominada en 2012". La IA transformará todos los sectores, pero subrayó el de la Salud especialmente "porque contribuirá a identificar tantas cosas, que necesitará de la incorporación de muchísimos médicos para poder atenderlas". Aconseja una IA aplicada a cada uno de los sectores industriales y en esa línea animó a las empresas a pedir colaboración con el Barcelona Supercomputing Center (BSC-CNS) en sus proyectos. "Están esperando propuestas para aplicaciones reales porque su función es precisamente ayudar a la empresa". ■



Alberto Pinedo: "Microsoft quiere liderar el viaje de la IA en manos de las personas: la IA como colega digital".

"La IA está acelerando la innovación". El directivo de Microsoft España defendió el compromiso de encabezar la implementación en Europa de todas las derivadas de la IA en aras de la eficiencia de las unidades de procesamiento de gráficos (GPU o tarjetas de video o tarjetas gráficas) que realizan cálculos matemáticos a alta velocidad, la optimización de sistemas para la eficacia de la inferencia y la proyección de más y nuevos modelos.

Un ejercicio que la compañía prevé materializar mediante una infraestructura de sistemas de computación global que afiance con puntos de presencia en red

(actualmente 196), kilómetros de fibra (+443K actualmente) y extender la plataforma de computación en la nube Azure desde la cual ofrecer una amplia gama de servicios para construir, desplegar y gestionar aplicaciones y prestaciones a través de su infraestructura global, entre las cuales figura la IA. "Azure AI Services permite a las aplicaciones incorporar capacidades de visión, voz, lenguaje... Azure es un anfitrión neutral. Microsoft tiene el compromiso de no utilizar datos de clientes en sus contratos de datos de la plataforma Azure y plataforma Copilot".

Pinedo recalca que "la IA requiere de la construcción de sistemas. La IA necesita agentes para la protección de contenidos, necesita trazabilidad.... Son

todavía muchas las piezas pendientes para seguir componiendo. Nuestro objetivo es dar cabida a modelos de terceros para servir a nuestros clientes, tanto en hardware como en investigación científica", explica.

Uno de los grandes logros de Microsoft en el último año ha sido Majorana 1: "el primer procesador cuántico en el mundo basado en qubits topológicos que reduce los errores en los cálculos cuánticos a partir de una nueva arquitectura que persigue la resolución de problemas complejos en la industria en general y en la seguridad informática. La clave es que permite construir computadoras cuánticas más estables y escalables", explicó Alberto Pinedo. ■

Albert García: “Escalabilidad, consumo energético, soberanía tecnológica, los actuales retos de la Computación de Altas Prestaciones (HPC)”.

Procesar datos complejos a velocidades extraordinarias. Es la esencia de la ya no tan emergente computación cuántica que en España vertebrará la Red Española de SuperComputación (RES) con presencia en varias localidades y aplicabilidad en diferentes segmentos, tales como simulación científica, modelado climático, IA para investigación médica...

Albert García, directivo de IBM, se adhiere al objetivo europeo de asunción de la soberanía tecnológica para superar la dependencia de Estados Unidos y China en este ámbito, aplicación que se despliega en paralelo a la otra gran herramienta que es la IA. “La UE está apostando para lograr la soberanía digital. Son 8 los centros de computación cuántica en la UE. De hecho, un número que ya supera a los que posee Estados Unidos”.

El Barcelona Supercomputing Center-Centro Nacional de Supercomputación (BSC-CNS) es el centro nacional de supercomputación en España especializado en Computación

“La potencia de cálculo del Supercomputador español BSC-CNS, especializado en Computación de Altas Prestaciones (HPC), es de 342’35 teraflops, el equivalente a 42’35 billones de operaciones por segundo”

de Altas Prestaciones (HPC) y gestor de MareNostrum, uno de los supercomputadores más potentes de Europa que surgió a raíz del acuerdo entre el Gobierno de España e IBM. La potencia de cálculo es de 42’35 teraflops, el equivalente a 42’35 billones de operaciones por segundo. Desde su creación en 2005 el BSC-CNS ha desarrollado un



papel activo en el fomento de la HPC en España y Europa para la competitividad internacional en ciencia e ingeniería. Albert García adelanta que BSC creará sus propios chips. “El chip nos garantizará esa anhelada soberanía tecnológica”. ■

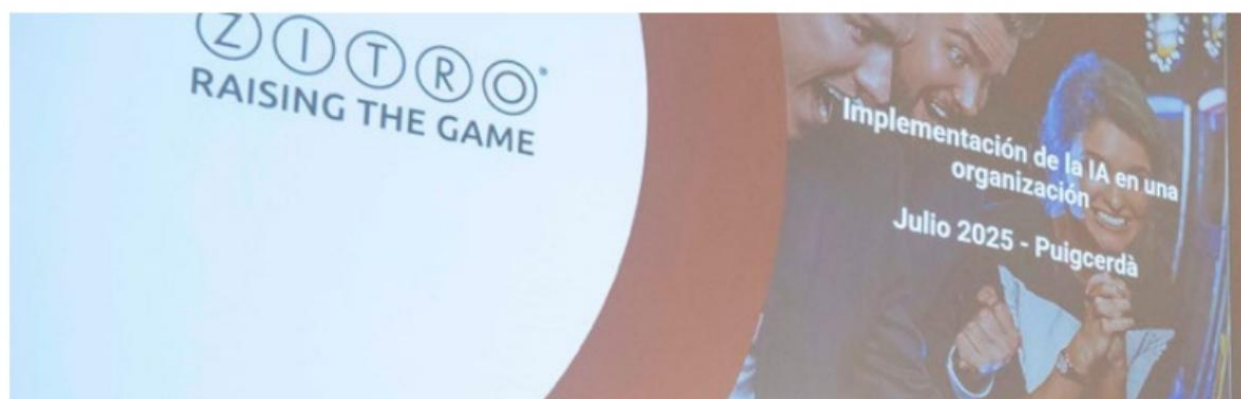
La contribución tributaria de las empresas operadoras del Juego de Entretenimiento Presencial en 2024 El esperado Informe... Muy pronto en JP



**JOC
Privat**

¡INFORMACIÓN ÚTIL!

JP jocprivat.com



Roberto Carbajal: “¿La IA nos dará la clave pra determinar el éxito de un juego?”.

Zitro como paradigma de la complejidad de implementar en las diferentes áreas de su organización de un caudal enorme de modelos de IA. ¿Cómo saber cuál es la óptima? Trasladar la sensibilidad de la empresa ante este escenario ocupó al responsable de Tecnologías de la Información de Zitro en una exposición muy

descriptiva sobre estas tomas de decisión. “Tenemos más de 11.000 modelos a elegir. Obviar su aplicación es un factor de riesgo que puede conducir a toda empresa a la irrelevancia, implementarlo también entraña riesgos. Apostamos por el valor de una introducción sostenida que, en el caso de Zitro, se sustenta a partir de tres verticales: producto (desarrollo de juegos, máquinas...), negocio (ventas, marketing....) y corporativo (departamentos de cada área en la determinación de las prioridades)”.

En la perspectiva de producto Carbajal señaló el testeo automático o la instalación de cámaras sobre las máquinas para comprobar el funcionamiento de los LEDs, algunas de las aplicaciones que ya actualmente Zitro aprovecha valiéndose de la IA. En la perspectiva de negocio esa implementación se despliega en cada una de las verticales y qué resultados tangibles aportan; en la toma de decisiones sobre previsiones evaluando demanda,



análisis de stocks.... “En esencia, maximizar la reducción de errores determinando escalabilidad, asignar métricas que nos permitan medir el éxito de los objetivos marcados. Cómo propiciar procesos de IA que contribuyan a reducir los márgenes de tiempo de la Software Factory en áreas como Test, Arte, etcétera”, subraya Carbajal. ■

Producto, negocio y corporativo son las tres verticales en las que Zitro ya está implementando la IA dentro de su organización



Aplicar la transversalidad de la IA y los algoritmos cuánticos como soluciones eficaces y eficientes

La relevancia de la ciberseguridad, el valor de la cuántica, la implementación de las nuevas herramientas generadas por la IA entre las empresas operadoras del sector recreativo, la influencia de los medios de pago en los procesos en marcha y a futuro, y la avanzada propuesta que sitúa a la IA como una mercancía más al alcance del individuo y la empresa configuraron el intenso cocktail de temas de la mesa moderada por el CEO de Bloock, Lluís Llibre, cuya empresa está especializada en protección de los sistemas de la información, circunstancia que le otorga el *know how* de subrayar “la necesidad de aprender de la IA”. Un elenco de altísimo nivel compuesto por el responsable de Red y Ciberseguridad de LaSalle, Jaume Abella; el responsable de Desarrollo de Negocio de Qilimanjaro, Jesús Huerta; el project manager de IPS, Josep Prieto; el CEO de Monei, Alex Saiz, y; el cofundador de Lymus, Rafael Duyos, que aportaron reflexiones muy potentes y naturalmente, como no puede ser menos en un evento de la naturaleza del Digital Entertainment Summit, sugerir numerosas preguntas.



Lluís Llibre (Bloock) coordinó la mesa que desplegó cinco experiencias de enorme impacto, cuyo alcance “resulta inacabable”

Jaume Abella: “Los ataques de DDoS han aumentado el 200% en 2024, lo que significa que ya forman parte de nuestras principales amenazas”. El Gaming es el sector más atractivo para el cibercrimen. ¿Por qué? Mueve anualmente más de 200.000 millones en todo el mundo. El recordatorio de Abella permite entender la relevancia del sector, cuya dimensión supera cualitativamente a otros como la Banca, presumiblemente más expuestos en la percepción popular. Formas de atacar hay muchas, tales como el phishing o el ransomware, pero Jaume Abella atribuye a los DDoS o ‘ataques de denegación de servicio distribuido’ que buscan interrumpir

el funcionamiento normal de un servidor, servicio o red mediante la inundación con tráfico malicioso para hacerlo inaccesible a usuarios legítimos, el nuevo fenómeno. “Los ataques de DDoS han aumentado el 200% en 2024. Los atacantes quieren dinero, dañar la reputación. El Videojuego, con el 41% de los ciberataques, concentra buena parte de los mismos en DDoS. Incluso se ha creado una infraestructura HPTPBet específica para identificar los ataques al gaming. Estamos hablando de 23.000 ataques/día”, precisa el profesor de LaSalle. El mal uso de la IA es un factor de riesgo “porque cualquiera de las herramientas supone la extracción de códigos de licencia. A través de la IA se aplican técnicas para la determinación de modelos de IA que ayudan a la detección de los ataques de forma actualizada”. Abella insta a “trabajar en la trazabilidad de la procedencia de los datos, establecer controles de datos estrictos y una monitorización continua. Para todo lo anterior es necesario securizar los datos en el ciclo de vida en los sistemas de IA y asignar medidas de ciberseguridad robustas”. ■





“Urge securizar los datos en el ciclo de vida en los sistemas de IA y asignar medidas de ciberseguridad robustas”, señala Abella



Josep Prieto: “La persona/ la empresa es la que tiene que incluirse en la IA, y no que la IA incluya a la persona”. IPS simboliza el esfuerzo de cuatro décadas de especialización en la aplicación de las nuevas herramientas surgidas progresivamente en la determinación de soluciones específicas para las empresas operadoras del sector Recreativo. “Dirigidas a la optimización de la gestión, a la seguridad e innovación de la empresa operadora... En definitiva, ayudar

en sus operaciones y en la toma de decisiones con sistemas seguros, escalables y modulares dentro de la empresa”, explicó el project manager de IPS, Josep Prieto, que no obvió la inversión permanente de la compañía en tecnología y seguridad. En este ejercicio de adaptabilidad a la innovación la aplicación de la IA ya forma parte de las soluciones de IPS, que Prieto enunció en su intervención. “A partir de un análisis predictivo podemos reducir errores, incluso antes de que éstos ocurran. Elaboramos información sobre items concretos que permitan configurar un dashboard o cuadro de mandos sobre el cual tomar decisiones de alto valor. Desde el área de Atención al Cliente recopilamos información que es analizada con el apoyo de la IA y aplicada a las circunstancias específicas de la empresa y de la solución. Es decir, estamos en una fase avanzada para entregar valor a partir de la IA”. ■



“Dentro del ejercicio de adaptabilidad a la innovación que ha caracterizado a nuestra compañía en los últimos 40 años, la aplicación de la IA ya forma parte de las soluciones actuales de IPS para el ecosistema del Juego”, subraya Prieto





Jesús Huerta: "Implementar la cuántica mediante el desarrollo de algoritmos focalizados en el negocio empresarial en casos de uso de diferentes sectores". Explorar el valor de la cuántica desde algoritmos de impacto es el ejercicio en el cual está volcada una empresa como Qilimanjaro, especializada en el desarrollo de apps análogas a los computadores cuánticos para el diseño compartido de chips y algoritmos, que superen la barrera de fragilidad del qubit o bit cuántico, unidad básica de información en computación cuántica que, a diferencia de un bit clásico que sólo puede ser 0 o 1, un qubit puede existir en una superposición de ambos estados simultáneamente, lo que permite a los algoritmos cuánticos realizar cálculos de forma exponencial más rápida que los sistemas clásicos. Huerta subrayó que en esa labor de desarrollo de algoritmos



Qilimanjaro se orienta al negocio empresarial. ¿Cómo? A partir de la implementación de casos de uso en diferentes sectores. "Energía para, por ejemplo, determinar el cálculo kilowatio/hora del día siguiente; logística; salud como en la optimización de quirófanos; robótica vía facilitando la ruta de almacén para agilizar procesos; telecomunicaciones; drones.... Eficiencia en la gestión de la empresa acompañándola en cada una de las etapas: desde la

selección del emplazamiento idóneo e identificación de la configuración óptima de la integración y formación de los equipos". El Gobierno español confirmó en abril la inversión de 808 millones de euros en apoyar tecnologías cuánticas dentro de la estrategia 2025/30, que también espera otra inversión de 700 millones de euros procedentes de empresas privadas y de la UE. Para Qilimanjaro este anuncio supone vertebrar un ecosistema e infraestructura cuántica poderosa, contribuir a que la investigación redunde en tecnología real, formación de más personas para trabajar en la cuántica, y animar a la colaboración entre empresas, universidades y Gobierno. La traslación práctica de lo descrito debiera conducir al fortalecimiento de la ciberseguridad vía criptografía postcuántica y el desarrollo de convergencias entre la cuántica y la IA. ■

Rafael Duyos: "La IA entendida como una 'commodity'". Que haya gente que a ciencia cierta no se incorporará a la IA es el aliciente que determinó a Lymus a apostar por su idea: el diseño de una app que identifica a la IA como una mercancía en sí misma. "Es justamente ahí donde comienza nuestra misión. Cómo encontrar la IA que queremos.Cuál es la más adecuada para cada caso", explica

Rafael Duyos. "El interface básico es un micrófono que aparece en la app, activable y desactivable, alrededor del cual figuran puntos de constelaciones potenciales de IA, desde los cuales acceder a las diferentes verticales", señala Duyos. "Nuestra función es organizar esa información. Queremos apropiarla la herramienta de IA más apropiada". ■



Alex Saiz: "SEPA Instant Europe marcará el futuro. Es automático e instantáneo: en menos de 10 segundos facilita una rápida transferencia de dinero". Monei es una empresa

acreditada por el Banco de España y el Banco Central Europeo que se define como "pasarela de pago". Su aportación fue una excelente oportunidad de visualizar la tendencia futura de los medios de pago que Alex Saiz aventura se guiará "por los raíles SEPA Instant Europe, que actualmente ya representa un gran volumen de transacciones con la ventaja que en menos de 10 segundos facilita una rápida transferencia de dinero. Es decir, es automático e instantáneo".

El escenario que dibuja Saiz deja poco margen de recorrido para las tarjetas de débito y crédito que conocemos hoy en día. De hecho, su previsión lanzada en Puigcerdà es que Visa y Mastercard desaparecerán en la UE a no tardar demasiado en el tiempo. Utiliza el ejemplo de India, donde el denominado sistema UPI ya ha superado a las tarjetas de origen estadounidense, o el Pix de Brasil que desde su lanzamiento por el Banco de Brasil dos años atrás ha modificado completamente los hábitos de pago. "Nuestra experiencia como Monei es que el 30% del e-commerce que gestionamos ya



se realiza por Bizum". Alex Saiz pronostica la desaparición del efectivo, "nos guste o no". Paralelamente

"El 30% del e-commerce que gestionamos en Monei ya se realiza por Bizum", subraya Saiz

advierte un crecimiento brutal del Bizum. "Ya existe un acuerdo para facilitar pagos bizum entre Portugal, Italia y España que supera el factor fronterizo". Vislumbra un enorme recorrido al SEPA Request to Pay "porque disfruta de un esquema muy innovador y se dota de unas funcionalidades avanzadas y muy potentes, trazabilidad y acceso, de las que carecen las tarjetas de crédito".

En clave Gaming Monei subraya SEPA Instant y Bizum como canales óptimos para la realización de payouts (pago de premios en tiempo real). ■

Monei, elevar la tasa de conversión de la empresa, marca o entidad

Monei es una plataforma de pagos omnicanal que se beneficia de una API unificada para integrar y aceptar una amplia gama de métodos de pago con eficiencia y confiabilidad. La filosofía que irradia su actividad es que al aceptar más métodos de pago preferidos por el cliente final, llega a más personas y aumenta la tasa de conversión de la empresa, marca o entidad. Igualmente Monei facilita personalizar la página de pago, lo que eleva la confianza y crea conciencia agregando la marca y el dominio personalizado a la página de pago.



¡INFORMACIÓN ÚTIL!

Dese de alta en la newsletter JP noticias
www.jocprivat.com **Explicamos las noticias**

