

Emprendedores. Son Héctor Agustín Lana, Eneko Vélez Yoldi, Mikel Ramírez Fernández, Miguel Ángel Llorente García y Ekaitz de Andrés Usanos. Son ingenieros informáticos por la Universidad Pública de Navarra. Su media de edad son 23,5 años.

La empresa. Se llama Mahei. Su primer proyecto fue "Creature Trainer", un videojuego social de batallas online para la plataforma Android. Después, comenzaron a desarrollar aplicaciones para realidad aumentada (se combinan elementos del mundo físico con elementos virtuales)

Emprender en tecnología

crearon "Puzzle Camera" (al reconstruir el puzzle reconstruyes también la realidad captada desde la cámara del móvil) y "Domino AR" (videojuego que consiste en hacer caer cadenas con fichas de dominó).



En febrero de 2012 firmaron un contrato con Papaya Mobile -empresa de Silicon Valley que distribuye videojuegos en China- para distribuir estos tres primeros productos. Ahora, se han especializado en marketing y publicidad del sector editorial. Ha conseguido

colocarse como una de las mejores startups del Sudeste de Europa consiguiendo finalmente entrar en el programa EIBT -SU-DOE

Contacto. 620 618 158 y email: innovation@mahei.es

emprendedores

Una sección para destacar iniciativas en tiempos difíciles

DINERO Y EMPLEO

DIARIO DE NAVARRA
24 DE MARZO DE 2013

NUEVAS TECNOLOGÍAS



De izquierda a derecha, los ingenieros informáticos Héctor Agustín y Eneko Vélez. Detrás, con un iPad, Ekaitz de Andrés, publicista. / JOSÉ CARLOS CORDOVILLA

El despegue de Mahei Innovation realidad aumentada versión 2.0

RUBÉN ELIZARI
PAMPLONA

Esta página de periódico sólo tiene dos dimensiones, es inanimada y estática. En cambio, gracias a la tecnología desarrollada por Héctor Agustín Lana, Eneko Vélez Yoldi, Mikel Ramírez Fernández, Miguel Ángel Llorente García y Ekaitz de Andrés Usanos podría convertirse en dinámica, incorporar sonido, tener enlaces a la web e incluso a las redes sociales. Bastaría con poner encima de ella un iPad que contenga su aplicación.

Su empresa se llama Mahei Innovation y al igual que ocurrió con Google, estos jóvenes em-

prendedores han convertido su proyecto fin de carrera de la Universidad Pública de Navarra (UPNA) en una empresa de prometedor futuro. En apenas seis meses no sólo han conseguido el premio UniProyecta, que reconoce el mejor proyecto empresarial universitario de España, sino que además, ya han colaborado con importantes instituciones como Cima (Centro de Investigación Médica Aplicada), han desarrollado productos para firmas como Imaginarium y ahora mismo, se encuentran en conversaciones con la multinacional Sony.

Héctor Agustín relata que descubrieron el potencial de su empresa cuando empezaron a



Imagen de la aplicación. / JOSÉ CARLOS CORDOVILLA

"Uno de los objetivos de estar empresa es que el talento no tenga que irse fuera"

"Las perspectivas del sector son buenas y queremos estar a la cabeza de España"

bucear por las redes y no vieron nada parecido a lo que habían desarrollado. "Durante un año entero hemos desarrollado nuestro propio código. Puesto que no tenemos que pagar ninguna licencia de software esto nos permite tener una gran flexibilidad al manejar la variable de costes", explica.

Ekaitz de Andrés explica que los usos de la realidad aumentada no tienen límites y que son transversales: "Se puede aplicar con fines educativos en un museo, en obras de arte o en cualquier ámbito de la vida que imaginemos".

Pero sobre todo, esta empresa está enfocada en el sector del marketing y de la publicidad: "El público está bastante cansado de la publicidad que hacen las marcas. Piden nuevos modos de comunicación. Por ejemplo, piensa en una caja de cereales donde aparezcan peces en movimiento al poner sobre ella el iPad. Esta tecnología ayudará a reforzar la imagen, las ventas de la marca, y a expandirse rápidamente".

Mercado en crecimiento

El plan de negocio de esta empresa contempla que en unos seis años facturen unos 10 millones de euros: "El futuro es incierto, pero los estudios de mercado indican que las descargas de realidad aumentada superarán tres veces y media a las descargas de aplicaciones convencionales".

Lo que ayudará a la expansión de las aplicaciones de realidad aumentada son las nuevas gafas que Google ha desarrollado y que pronto comercializará. Estas gafas permiten ver la realidad aumentada (aparece información extra en el entorno aportada por la aplicación) sin necesidad de usar las manos. "Uno de nuestros objetivos con esta empresa es crear empleo. Muchos de nuestros amigos han tenido que irse a Madrid y Barcelona, en el mejor de los casos, para poder trabajar. Queremos retener el talento".