

ANEXO DOCUMENTAL

CONTEXTO INSTITUCIONAL, ANTECEDENTES Y EVOLUCIÓN DEL EVENTO TALENT ARENA

Exp. A/F202609/S

1. OBJETO DEL ANEXO

El presente Anexo tiene carácter exclusivamente informativo y documental, y tiene por finalidad complementar la información contenida en el Informe de Necesidad mediante la incorporación de antecedentes, contexto institucional y referencias relativas a la evolución del evento Talent Arena y de las iniciativas previas impulsadas por MWCcapital en el ámbito del talento digital.

La información incluida en este Anexo no altera ni amplía el objeto contractual definido en el expediente, ni tiene carácter vinculante respecto de las obligaciones técnicas del futuro contratista.

2. MWCAPITAL Y SU ACTIVIDAD EN EL ÁMBITO DEL TALENTO DIGITAL

El evento Talent Arena se enmarca en la estrategia del Área de Talento Digital de MWCcapital, una iniciativa público-privada que impulsa el desarrollo del ecosistema digital de Cataluña a través de acciones coordinadas entre administraciones, empresas tecnológicas, centros formativos y entidades sociales.

Para cumplir con estos objetivos, el área de Talento Digital trabaja en tres (3) grandes ejes:

- Reorientación de talento digital (*reskilling*): Acompañamiento al talento durante todo el proceso de sensibilización, orientación, formación y conexión con las empresas, realizando actividades como:
 - Creación de campañas de sensibilización en torno a las profesiones del sector digital.
 - Realización de mentorías a nuevo talento digital.
 - Realización de talleres de orientación de nuevas profesiones digitales.
 - Cesión de licencias en plataformas de formación online.
 - Formación intensiva digital con la colaboración del SOC y del CCFC.
 - Facilitar becas para facilitar el acceso a la formación.
 - Eventos de *speed dating* y *networking* entre nuevo talento y empresas.

- Atracción de talento internacional: Posicionamiento de Barcelona y Cataluña como un ecosistema de desarrollo profesional. A través de la captación y retención de talento originario de otras ciudades que, provisionalmente, se encuentran estudiando en nuestro país se pretende establecer lazos de conexión con las empresas más punteras en Cataluña.

Se realizan actividades como:

- Misiones internacionales para posicionar Cataluña como entorno donde desarrollar la carrera profesional.
 - Organización de sesiones entre talento internacional que está estudiando en Cataluña y empresas de nuestro ecosistema.
 - Organización de otras actividades para vincular talento internacional y empresas.
- Comunidad y conocimiento: Generación de informes, estudios, eventos de comunidad, o *advisory board*, entre otros, para generar notoriedad y conocimiento sobre la falta de talento digital que ayude a mejorar la estrategia global de toda área y su programa.

Se realizan actividades como:

- Publicación del informe *Digital Talent Overview*, que analiza el estado del talento en Cataluña.
- Publicación de informes complementarios sobre el estado del ecosistema digital, *bootcamps*, competencias digitales o sectores estratégicos, como los distintos *Tech Hubs Overview*, *Talent y Bootcamps* o el Diccionario de Competencias Digitales.
- Organización de eventos orientados a fomentar la comunidad de empresas y centros de formación preocupados por la falta de talento digital.
- Monitoreo mensual sobre el estado del Talento Digital en Cataluña.

DIGITAL TALENT OVERVIEW 2025

Barcelona se ha consolidado como un *hub* tecnológico de proyección internacional, con un ecosistema dinámico que atrae tanto centros de innovación como talento digital internacional. Sin embargo, la demanda de perfiles especializados continúa creciendo a un ritmo muy superior a la oferta disponible. Según el informe *Digital Talent Overview 2025*, las ofertas de empleo digital se han duplicado en cinco años y ya representan el 27 % del total en Cataluña.

A pesar del incremento de profesionales formados, la relación entre candidatos y vacantes ha descendido notablemente, evidenciando una brecha persistente en el mercado laboral tecnológico. Este contexto justifica la necesidad de consolidar iniciativas como Talent Arena, orientadas a captar, fidelizar y conectar talento tecnológico cualificado con empresas del sector.

3. EVOLUCIÓN DE LAS INICIATIVAS DE TALENTO DIGITAL

JUMP2DIGITAL

Jump2Digital fue el evento precursor de Talent Arena, concebido entre 2021 y 2023 como la gran cita del nuevo talento digital en Cataluña. Orientado a perfiles junior en fase de formación o acceso al mercado laboral, ofrecía actividades como *hackathons*, ponencias inspiradoras, mentorías, *speed datings* y talleres de iniciación tecnológica. Su formato gratuito y experiencial, con fuerte presencia de empresas y centros formativos, atrajo hasta 6.000 asistentes en su última edición. La evolución de este evento permitió sentar las bases para el actual enfoque profesionalizado de Talent Arena, ampliando el público objetivo y consolidando un modelo más especializado y segmentado.

TALENT ARENA

a) Prueba piloto Talent Arena 2024

Talent Arena 2024 se concibió como una prueba piloto en el marco del MWC Barcelona, con el objetivo de profesionalizar el modelo de eventos anteriores.

En esta edición, el enfoque se centró prioritariamente en el talento digital sénior, especialmente en perfiles profesionales con experiencia en desarrollo tecnológico, aunque también se incluyeron adicionalmente talleres dirigidos a estudiantes de centros formativos colaboradores.

El evento ofreció un enfoque experiencial basado en *hackathons*, ponencias técnicas, *networking* y exhibiciones que permitieron la dinamización de la interacción entre asistentes. Así, la convocatoria superó los 5.000 asistentes, consolidando el interés y la capacidad de atracción del formato.

Esta experiencia permitió validar un nuevo enfoque centrado en la conexión directa entre profesionales, empresas tecnológicas y centros educativos, estableciendo las bases para la evolución y consolidación de futuras ediciones.

b) Talent Arena 2025

Tras la experiencia acumulada en ediciones anteriores y el éxito y validación del nuevo enfoque profesional en la prueba piloto de 2024, la edición de Talent Arena 2025 impulsada por MWCcapital con la colaboración de GSMA, supuso la consolidación del evento como cita de referencia del talento digital en el sur de Europa.

Celebrado en el marco del MWC Barcelona, la edición de 2025 amplió la participación tanto en volumen como en tipología de perfiles, registrando un total de 43.080 inscripciones (22.449 perfiles sénior y 20.631 perfiles junior), así como más de 20.000 asistentes presenciales.

El programa incluyó más de 150 ponencias, entre ponencias técnicas, hackathon, workshops especializados, mentorías y una zona expositiva con experiencias tecnológicas, con la participación de ponentes de reconocido prestigio internacional como Steve Wozniak, Cassie Kozyrkov o Garry Kaspárov.

La estructura del evento permitió reforzar la interacción entre profesionales del ámbito digital, empresas y centros formativos, consolidando el modelo de conexión entre oferta y demanda de talento en el ámbito digital y reforzando la proyección internacional del ecosistema.

c) Talent Arena 2026

Dando continuidad al proyecto Talent Arena, liderado por MWCcapital e impulsado por GSMA, en 2026 se celebró una nueva edición del Evento, caracterizada por el incremento de su dimensión, la diversificación de su estructura de participación y su consolidación como cita de referencia del talento digital en Europa. Celebrado en el marco del MWC Barcelona, el Evento consiguió además reforzar la conexión entre profesionales y empresas del sector y proyectar la ciudad de Barcelona como *hub* internacional en este ámbito.

La edición de 2026 registró más de 45.000 inscripciones, con una distribución mayoritaria entre perfiles profesionales con experiencia y perfiles en fase inicial (57% perfiles séniores y 41% perfiles junior), y contó con más de 25.000 asistentes presenciales.

El programa incluyó más de 180 ponencias, con la participación de referentes nacionales e internacionales como Tim Berners Lee, Steve Aoki, Kate Darling, Sarah Armstrong-Smith o Pablo Jarillo-Herrero, así como hasta 6 *hackathons*, 63 *workshops* especializados y más de 10 espacios expositivos con experiencias tecnológicas.

Como elemento diferencial la edición de 2026 incorporó como novedad una estructura segmentada que combinaba contenidos de acceso gratuito con áreas de carácter profesional de pago (en adelante, “zonas XPRO”), dirigidas a perfiles técnicos con experiencia media y alta.

Las zonas XPRO concentraron contenidos especializados, incluyendo ponencias de alto nivel, talleres técnicos avanzados, sesiones de interacción cerradas con empresas y espacios exclusivos orientados a la exploración de oportunidades laborales y colaborativas. Por su parte, la programación de la zona de acceso gratuito mantuvo el espíritu de ediciones anteriores, con actividades formativas, mentorías, experiencias tecnológicas y puntos de encuentro pensados para la inspiración y la orientación profesional de perfiles emergentes.

Esa configuración permitió diferenciar la propuesta de valor del Evento en función del perfil del asistente, favoreciendo la interacción entre talento, empresas y agentes formativos en distintos niveles de especialización.

d) Talent Arena 2027

En el marco de la continuidad del proyecto Talent Arena, liderado por MWCcapital e impulsado por GSMA, en 2027 se prevé la celebración de una nueva edición del Evento con el objetivo de seguir consolidando su posicionamiento como plataforma de referencia en el ámbito del talento digital y tecnológico en Europa, así como de reforzar el posicionamiento de Barcelona como *hub* internacional en este ámbito.

El Evento mantendrá el modelo y estructura de la edición de 2026, basado en la combinación de contenidos de acceso gratuito con zonas profesionales de pago XPRO dirigidas a perfiles técnicos con experiencia media y avanzada. Este modelo conseguirá maximizar el alcance del Evento, diversificar los perfiles de asistentes y garantizar una propuesta de valor segmentada y adaptada a las distintas necesidades del ecosistema.

Como evolución del modelo anterior y en respuesta al elevado interés, nivel de participación y alta demanda registrados en la edición de 2026, el Evento reforzará su apuesta por la ampliación de las zonas XPRO y un incremento sustancial del volumen, especialización y diversidad de los contenidos ofrecidos.

En particular, se prevé:

- la ampliación de la zona de *hackathon*, tanto en capacidad como en alcance y duración;
- el incremento de la zona de workshops, con un mayor número de sesiones, temáticas y niveles de especialización;
- la consolidación de espacios expositivos y experiencias tecnológicas orientadas a la interacción entre participantes;

- el mantenimiento y desarrollo de áreas temáticas específicas, incluyendo *gaming* y robótica.

Por su parte, la zona de acceso gratuito continuará integrando actividades formativas, mentorías, sesiones divulgativas, espacios de interacción y experiencias tecnológicas dirigidas a la captación, orientación y desarrollo de talento emergente.

Finalmente, el Evento incorporará mecanismos de seguimiento y medición de resultados que permitan evaluar su impacto en términos de participación, calidad del perfil asistente, generación de oportunidades profesionales y grado de satisfacción de los distintos *stakeholders* implicados.