

Kippel⁰¹

EMPRESA

Onlinechampion prepara su desembarco en Estados Unidos con el respaldo de Grupo Bonanova

La plataforma dedicada a la competición online de videojuegos prevé invertir un total de 70.000 euros para encarar el desembarco en el mercado norteamericano. El socio principal de la compañía es el holding familiar Grupo Bonanova.

10 JUL 2017 — 04:57

POR DANIEL LÓPEZ



La *start up* española **Onlinechampion**, una plataforma especializada en la competición en línea de videojuegos, avanza en sus planes de expansión y prepara su salto al mercado estadounidense, tal y como ha explicado Alex Mallart, cofundador de la empresa, a Kippel01. La compañía española prevé invertir un total de 70.000 euros, divididos en dos fases de 35.000, para cruzar el charco y asentarse en Estados Unidos.

Onlinechampion prevé dar este paso en cuanto haya lanzado la última versión de su servicio el próximo 31 de julio. Pero Estados Unidos es sólo el primer paso. Según ha asegurado Mallart, una vez generen cierto flujo de interés en el país norteamericano, esperan repetir el mismo proceso en Europa.

1/3

<https://www.kippel01.com/empresa/onlinechampion-prepara-su-salto-a-eeuu-con-el-respaldo-de-grupo-bonanova.html>

El presente contenido es propiedad exclusiva de Ripley Gestora de Contenidos, SL, sociedad editora de Kippel01.com (www.kippel01.com), que se acoge, para todos sus contenidos, y siempre que no exista indicación expresa de lo contrario, a la licencia Creative Commons Reconocimiento. La información copiada o distribuida deberá indicar, mediante cita explícita y enlace a la URL original, que procede de este sitio.

Kippel⁰¹

EMPRESA

Con las vistas puestas en su internacionalización, **Onlinechampion** cuenta con el apoyo de Grupo Bonanova, su principal socio inversor, el cual inyectó un capital de 300.000 euros en el nacimiento de la empresa hace tres años. El principal inversor de **Onlinechampion** es un holding familiar, fundado en 1888 y con presencia en negocios como el inmobiliario, restauración, parkings y gasolineras. Un integrante del grupo familiar, **Mariano Ganduxer**, ejerce también como cofundador de la *start up*.

En el último año, la empresa facturó 53.000 euros, siendo la suscripción mensual de sus usuarios la principal fuente de ingresos de su servicio. Teniendo en cuenta que hasta ahora han estado en fase de testeo del producto, Mallart ha comentado que desde el grupo “no se esperaban este crecimiento que hemos tenido” y, en ese sentido, el directivo ha puntualizado que “están muy contentos”.

Onlinechampion está en conversaciones "con una empresa top" de Estados Unidos para ser promocionados

Además, **Onlinechampion** se encuentra en conversaciones “con una compañía *top*” estadounidense, según ha confirmado el emprendedor, la cual tiene “interés en invertir en la comunicación y acciones” de marketing de la empresa en su proceso de expansión. Mallart no ha querido revelar de qué compañía se trata.

La plataforma se encuentra en una fase beta desde hace más de un año y su equipo, compuesto por 14 personas, trabaja para que la nueva versión duplique los servidores de cara al desembarco en Estados Unidos. El objetivo es poder optimizar la calidad de los mismos y asumir un mayor tráfico de usuarios.

Onlinechampion opera desde Barcelona y la mayoría de sus usuarios son de España, concretamente un 46%, mientras que el resto provienen de países latinoamericanos, donde destacan Chile y Argentina. La plataforma cuenta con casi 500.000 usuarios, de los cuales se encuentran activos entre 30.000 y 90.000 mensuales.

La plataforma busca atraer “tanto a jugadores amateurs, como casuales y profesionales”, quienes pueden ganar dinero

La plataforma, fundada por Ganduxer y Mallart en 2014, busca atraer “tanto a jugadores *amateurs*, como casuales y profesionales” para que se introduzcan en el ámbito de la competición del videojuego y “tengan la posibilidad de ganar dinero”.

Para ello, el usuario puede jugar a títulos como *League of Legends* o *Counter Strike* en su vertiente competitiva. Los datos sobre el resultado y las habilidades de cada jugador se contabilizan por parte de la plataforma para premiarle con dinero real o tarjetas prepago para gastar en tiendas digitales.

¿Cómo contabilizan estas cifras? “Tenemos una API (interfaz de programación de aplicaciones) interna que se comunica con los servidores externos y de esta forma obtenemos los resultados de forma automática”, ha explicado Mallart. Del mismo modo, **Onlinechampion** trata de automatizar todos estos procesos, ya que “no puedes dar un buen servicio a tanta gente de forma manual”, ha

Kippel⁰¹

EMPRESA

opinado el directivo.

3/3

<https://www.kippel01.com/empresa/onlinechampion-prepara-su-salto-a-eeuu-con-el-respaldo-de-grupo-bonanova.html>

El presente contenido es propiedad exclusiva de Ripley Gestora de Contenidos, SL, sociedad editora de Kippel01.com (www.kippel01.com), que se acoge, para todos sus contenidos, y siempre que no exista indicación expresa de lo contrario, a la licencia Creative Commons Reconocimiento. La información copiada o distribuida deberá indicar, mediante cita explícita y enlace a la URL original, que procede de este sitio.