

# Kippel<sup>01</sup>

EMPRESA

## Del software de vídeo a los eSports: la española Fluendo prevé facturar 3 millones en 2017

La tecnológica española Fluendo da el salto a los deportes electrónicos para buscar nuevas vías de negocio. El 80% de sus ingresos proviene de la venta de software a empresas de royalties de vídeo que operan a nivel internacional.

13 JUL 2017 — 11:10

POR KIPPEL01



**Fluendo** expande sus vías de negocio. La compañía, que emplea a veinte personas en Barcelona, se dedica a vender una herramienta para reproducir audio y vídeo de forma legal en entornos Linux. Mientras el equipo trabaja con empresas de royalties de vídeo punteras como Dolby o Mplega, la firma ha decidido dar un paso más allá y lanzarse al mercado de los deportes electrónicos.

En esta línea, **Fluendo** confía en seguir impulsando su crecimiento tras haber facturado 2,6 millones de euros en 2016 y prever 3 millones en 2017. **Mercè Delgado**, directora de la empresa de software, ha explicado a *La Vanguardia* que “en unos cinco años podemos llegar a diez millones”. Actualmente, la firma opera en Estados Unidos, Europa y Asia.

En su nuevo periplo, la directiva ha asegurado que “nuestro objetivo es profesionalizar los eSports”. En este aspecto, la empresa ha firmado contratos con las dos ligas profesionales que hay en España. De momento, han empezado con el ordenador (PC) y con un único juego, *League of Legends*, título

1/2

<https://www.kippel01.com/empresa/del-software-de-video-a-los-esports-la-espanola-fluendo-preve-facturar-3-millones-en-2017.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.

# Kippel<sup>01</sup>

EMPRESA

desarrollado por Riot Games y “que cuenta con 120 millones de jugadores en el mundo”, ha señalado la directiva:

Su apuesta por los deportes electrónicos surgió el año pasado cuando, aprovechando el conocimiento en el tratamiento de imágenes, la compañía lanzó *Longomatch*, un producto para estadísticas en deportes tradicionales, que ahora les aporta el 5% de los ingresos. Siguiendo esta tendencia, la firma decidió dar el salto al creciente mercado de los eSports.

## El 80% de la facturación de Fluendo proviene de su división de reproducción multimedia operativa en entornos Linux

De esta forma, **Fluendo** busca nuevas vías de negocio. En la actualidad, el 80% de su facturación proviene de su división de reproducción multimedia. La empresa vende un software propio que permite escuchar audio y ver vídeo en ordenadores compartidos en empresas que funcionan con el sistema operativo abierto Linux.

Se trata de una herramienta similar al *media player* de **Microsoft** con el que han captado clientes fabricantes de hardware que preinstalan esta solución en sus ordenadores. Este producto se lo venden a empresas como Walt Disney o DreamWorks, que utilizan el *plugin* de **Fluendo** en sus ordenadores de trabajo. “Tenemos acuerdos con todas las empresas de royalties de vídeo del mundo”, ha afirmado **Delgado**.

**Fluendo** es propiedad de **Pascal Pegaz-Paquet**, que fue su cofundador, y también es socio de **Digital Origin**, junto a **Marta Plana** y **Rolf Cederström**. Por su parte, **Delgado** entró en la compañía en 2010 para ser directora financiera y en 2015 asumió la dirección general.

2/2

<https://www.kippel01.com/empresa/del-software-de-video-a-los-esports-la-espanola-fluendo-preve-facturar-3-millones-en-2017.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.