

**Nombre.** Playing for Learning.

**Actividad.** El producto que ha lanzado al mercado se llama Pulitzer, un juego social en internet para aprender inglés de forma divertida.

**Fundación.** Abril de 2011.

**Sede.** En Mutilva Baja. Unas oficinas de 60 metros cuadrados alquiladas.

**Accionistas.** El pasado mes de noviembre entró Caja Navarra, con una inversión de 325.000 euros que le ha dado una participación del 23%. El resto pertenece a la empresa Marque, en la que

## Lingüista tecnológico

el socio y único propietario es Eduardo Valencia. Marque se dedica a tecnologías innovadoras de internet que desarrolla aplicaciones para móviles, realidad aumentada y mundos virtuales. Playing for Learning surgió co-



mo una 'spin off' de Marque.

**Trabajadores.** De los diez trabajadores que comparten el lugar de trabajo, cinco pertenecen a Marque y cinco, a Playing for Learning.

**Emprendedor.** Eduardo Valencia Tirapu (Pamplona,

1963), 3 hijos, lingüista, licenciado en filología vasca, diplomado en lengua inglesa, ha fundado diferentes empresas relacionadas con internet.

**Inversión.** 400.000 euros para el primer episodio de Pulitzer.

# emprendedores

Una sección para destacar iniciativas en tiempos difíciles

DINERO Y EMPLEO

DIARIO DE NAVARRA

4 DE DICIEMBRE DE 2011

EDUARDO VALENCIA HA IDEADO UN JUEGO PARA APRENDER INGLÉS EN INTERNET

## Del primer cibercafé de Pamplona a enseñar inglés en internet

MARIALUZ VICONDOA  
PAMPLONA

Lingüista y experto en internet. Ambos mundos se han unido en Eduardo Valencia Tirapu y ha dado como fruto Pulitzer, el protagonista de una historia virtual que llevará al usuario por distintas aventuras para que pueda aprender inglés. Pulitzer fue un periodista húngaro que en el siglo XIX emigró a EEUU, donde se enfrentó profesionalmente al magnate de la prensa amarilla William Randolph Hearst. Es también, además del que dio nombre a los famosos 'Premios Pulitzer', el protagonista de la historia inventada por Playing for Learning. Sus aventuras y su enfrentamiento con Hearst, que representan el conflicto entre el periodismo serio y el sensacionalista, adentran al estudiante de inglés en viajes por diferentes lugares de habla inglesa para ayudarlo en el artículo que tiene que escribir el periodista.

Esta idea ha partido de la cabeza de un emprendedor navarro, Eduardo Valencia, que ha visto su trabajo y su experiencia reconocido con la entrada de la CAN como socio financiero. La entidad ha aportado 325.000 euros y ha adquirido el 23% de la empresa Playing for Learning, que es la creadora del juego social Pulitzer.

La historia de Valencia es la de alguien que dejó un trabajo "cómodo" por el afán de emprender. Al terminar sus estudios de filología vasca comenzó a trabajar en la Real Academia de la Lengua Vasca-Euskalzaindia, en San Sebastián, donde estuvo 10 años. "Pero en 1995 descubrí internet. Fue una especie de reve-



Eduardo Valencia, en el Planetario, donde está expuesto su juego de Pulitzer. JOSÉ CARLOS CORDOVILLA

lación, vi que era extraordinario y que merecía la pena formar parte de ese mundo. Por eso dejé la Academia y me convertí en emprendedor", explica recién llegado de Israel, donde ha estado con el grupo Nasf visitando empresas, sobre todo, tecnológicas.

### De Ciberka a Pulitzer

Su primera experiencia fue Ciberka, el primer cibercafé de Pamplona, abierto en 1996 y que "fracasó rápidamente, afortunadamente". "Los ordenadores conectados a internet funcionaban, pero el lado del café, del ocio, no era rentable". Después de este fracaso, Valencia dudó de

**En estos momentos está en el mercado el primer episodio y el fin es llegar a 18**

**CAN ha invertido 325.000 euros en esta nueva empresa y adquirido el 23%**

si había hecho bien dejando un trabajo seguro, "pero la inercia de internet me llevó a otros proyectos que surgieron rápidamente", cuenta. Así, en 1997 impulsó la empresa Xarelan, que continuó hasta 2003 y que estaba dedicada al diseño y programación de internet. Entre otros clientes, estaba Kukuxumusu. En el mismo sitio y la vez impulsó otra empresa, Xarelan, fabricante y comercializador de relojes chupachups, de las que él fue socio mayoritario. Aquí era responsable del comercio internacional, porque Eduardo Valencia habla inglés, francés, alemán, euskera y algo de italiano, portugués... "Es mi habilidad

principal y tengo facilidad para los idiomas", reconoce.

En 2003, Valencia fundó Imasce, empresa de comunicación, junto con, entre otros, Alfonso Arroyo. También en ese año fundó él solo Marque, dedicada a las tecnologías innovadoras de internet. Fue en esta empresa desde donde se comenzó a trabajar en el proyecto de Pulitzer y cuando tuvo entidad suficiente se constituyó Playing for Learning, en abril de 2011, que es una 'spin off' de Marque. De hecho en Marque llegaron a trabajar 10 personas, de las que cinco hoy trabajan en Playing for Learning. Y cuando la empresa ya ha tenido el proyecto acabado es cuando ha entrado CAN. "Era para nosotros muy importante que la idea se convirtiera en algo real antes de que entrara el nuevo socio", señala el empresario. "Llevamos poco tiempo con CAN y nos ayuda a buscar nuevas oportunidades", comenta.

### Acceso en internet

En estos momentos está en el mercado el primer episodio, al que se accede a través de Facebook o de la propia web del juego: [www.pulitzerenglish.com](http://www.pulitzerenglish.com). El primer episodio de este juego cuesta 3 euros. Y se necesitan cinco horas como mínimo para terminarlo, que no tienen que ser ininterrumpidas. La empresa está trabajando ahora en el segundo episodio que confían que salga en enero y el tercero, en febrero. El proyecto completo consiste en 18 episodios de nivel intermedio y Valencia prevé un año para poder terminarlo. La idea es también poder hacerlo en otros idiomas. "El siguiente proyecto será para aprender español y utilizaremos la misma marca, Pulitzer", dice Valencia.

La inversión de un proyecto de este tipo va dirigida al personal. "Hemos necesitado 400.000 euros para el primer episodio, que los hemos sacado de Marque y de préstamos", explica. La empresa confía en llegar a los diez empleados y facturar dos millones de euros en dos años.



**atecna**  
archivos + documentos

CUSTODIA  
DIGITALIZACIÓN  
DOCUWARE  
DESTRUCCIÓN

SOLUCIONES  
PERSONALIZADAS

+ Info | [atecna.com](http://atecna.com) | T. 948 312 646