

Videojocs a Catalunya

Maig 2018



Píndola sectorial

ACCIÓ



**Generalitat
de Catalunya**

Unitat d'Estratègia i Intel·ligència Competitiva

Índex

1. El sector dels videojocs

Definició del sector dels videojocs

El sector dels videojocs a escala global

2. El sector dels videojocs a Catalunya

El sector dels videojocs a Catalunya: dades clau

Competitivitat del sector dels videojocs català

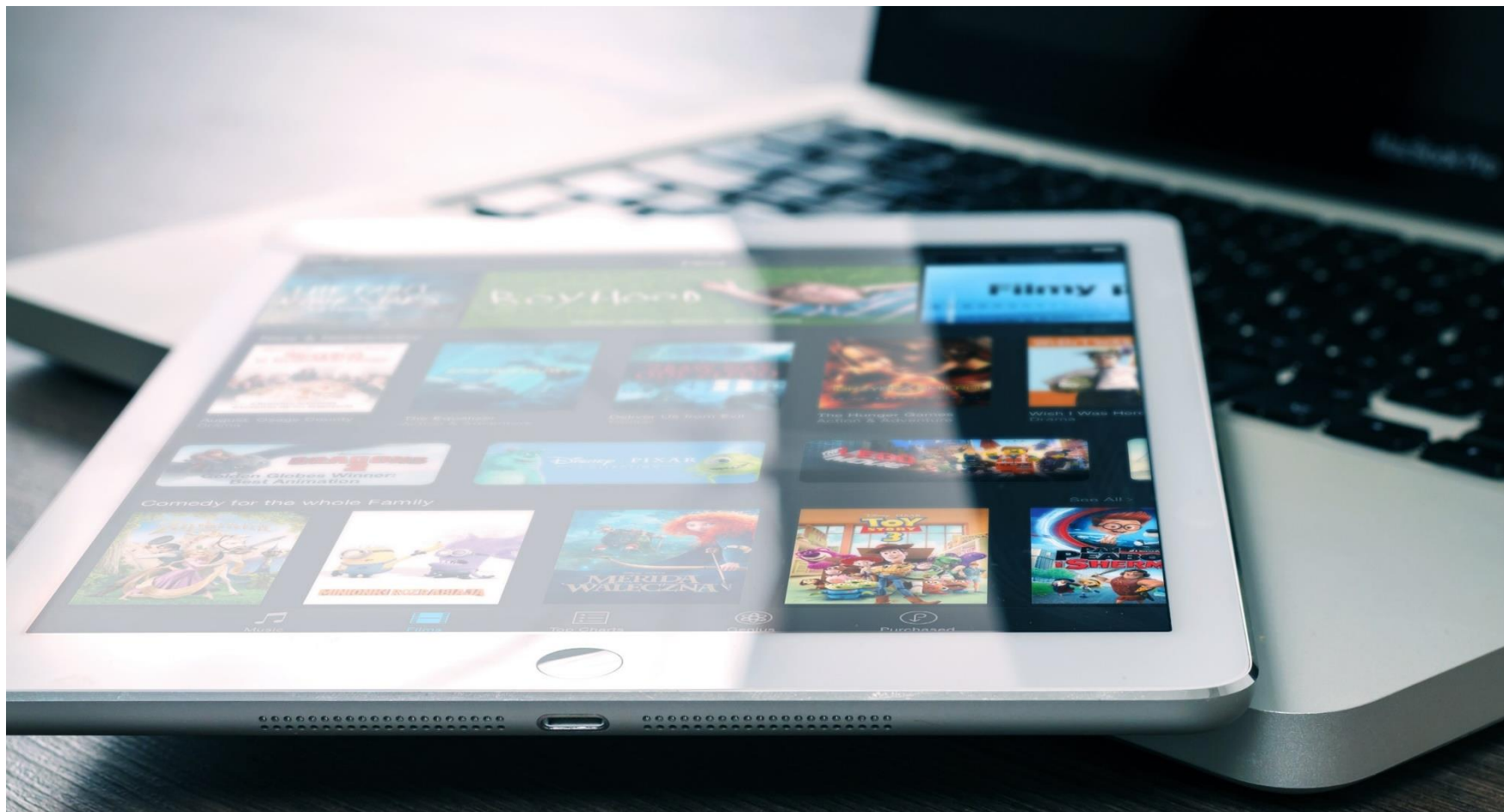
Catalunya, la millor ubicació per al sector dels videojocs

Ecosistema del sector dels videojocs a Catalunya

3. Oportunitats al sector dels videojocs

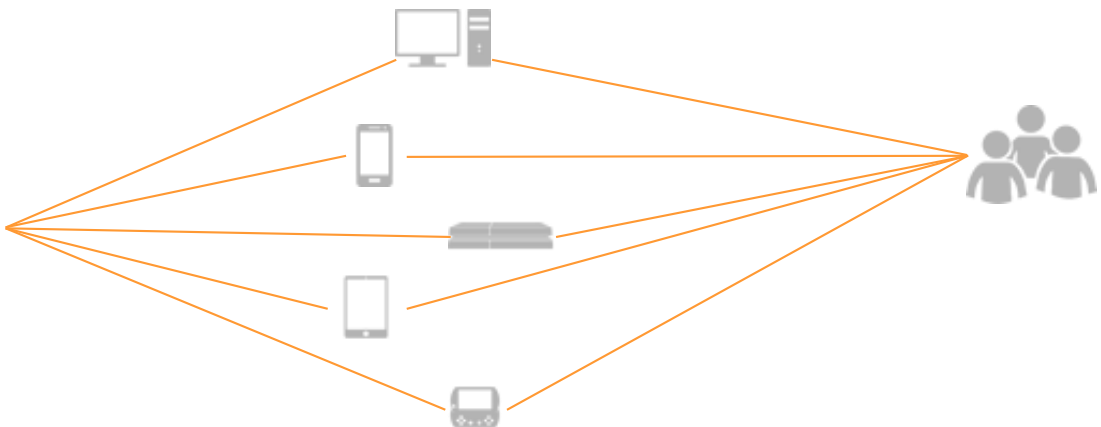
Tendències i oportunitats al sector dels videojocs

1. El sector dels videojocs



Definició del sector dels videojocs

Un **videojoc** és una aplicació creada amb el **propòsit principal de l'entreteniment**. Es basa, sobretot, en la interacció d'un o més jugadors que s'executa en un entorn digital i **s'usa un dispositiu electrònic**.



Procés productiu del videojoc

PREPRODUCCIÓ



- Art: guió, so i gràfics.
- Funció mecànica
- Programació inicial

PRODUCCIÓ



- Programació de codi
- Equip: programadors, dissenyadors, músics, proves inicials.

POSTPRODUCCIÓ



- Detecció d'errors i primera avaluació:
 - Test alfa: detecció d'errors importants.
 - Test beta: avaluació prèvia a la venda.

El sector dels videojocs a escala global

MÓN

2018

- El 2018 assolirà una facturació d'uns **137.900 M\$**.
- Aquests ingressos es reparteixen geogràficament sobretot entre **Àsia-Pacífic (52%)**, **Nord-amèrica (23%)** i **Europa (14,5%)**.
- El **creixement** al llarg dels propers anys es concentrarà a l'**Àsia-Pacífic**, gràcies a l'impuls de l'**Índia**, que serà el país que més **creixerà** en termes de **volum de negoci**.
- La **facturació del sector del videojoc es concentra en tres àrees**: telèfon mòbil + tauleta (**41%+10%**), TV/consola (**25%**) & PC (**24%**).
- El **sector dels videojocs seguirà creixent** a bon ritme amb una TCAC del **10%** del 2017 al 2021, principalment **impulsat pels jocs als telèfons mòbils**.

EUROPA OCCIDENTAL

2018


20.000 M\$

Ingressos a l'Europa Occidental

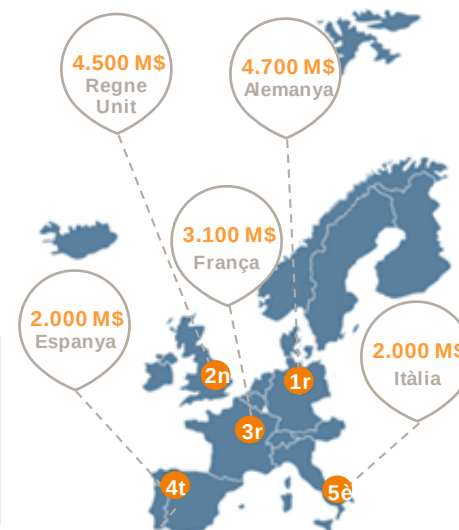

+5,6%

Creixement interanual


 Concentra el **14,5%** de la facturació global del sector.

408.943.000
Població

357.477.000
Població online

206.961.000
Gamers


Espanya és el 9è país del món pel que fa a facturació

Font: Global Games Market Report, Newzoo, 2018.

2. El sector dels videojocs a Catalunya



El sector dels videojocs a Catalunya: dades clau



- 130 empreses de videojocs (2016)
- Creixement d'un **8,33%** respecte al 2015.
- **27%** del total de les empreses de videojocs a l'Estat espanyol.



- Facturació de **319 M€** (2016).
- Creixement d'un **47%** respecte al 2015.
- **Catalunya és el motor de l'ecosistema** del sector dels videojocs espanyol i representa el **51,7%** de la seva facturació.



- **2.441** treballadors (2016).
- Creixement d'un **44,7%** respecte al 2015.
- **44,9%** de l'ocupació total a l'Estat espanyol.



- El Parlament català ha aprovat una iniciativa política per donar suport i **afavorir la inversió estrangera i la creació de llocs de treball en la indústria del videojoc a Catalunya.**
- L'Administració catalana ofereix **suport i ajuts a les empreses de videojocs** ja que considera que és un **sector clau per al creixement econòmic** contemplat en l'Estratègia de recerca i innovació per a l'especialització intel·ligent de Catalunya, del Govern de Catalunya (RIS3CAT).

Font: EIC (ACCIÓ) en base a *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos-DEV*, 2017.

Competitivitat del sector dels videojocs català

Atractiu per als inversors estrangers

Del 2013 al març de 2018...

EL SECTOR DEL VIDEOJOC CATALÀ HA REGISTRAT...



7 Projectes IED



30,8 M€ d'inversió de capital



479 llocs de treball creats

CATALUNYA HA ESTAT LA PRIMERA DESTINACIÓ D'IED DEL SECTOR A ESPANYA, I REPRESENTA...



87,5 % dels projectes IED rebuts



97,5 % de la inversió de capital



95,2 % dels llocs de treball creats

...al sector dels videojocs a Espanya.

CATALUNYA TAMBÉ ÉS...



1a regió en creació d'ocupació



1a regió en inversió de capital



1a regió en nombre de projectes d'IED rebuts

...al sector dels videojocs al sud d'Europa.

Font: EIC (ACCIÓ) en base a fDi Markets.

Competitivitat del sector dels videojocs català

Innovador i emprenedor

Catalunya és al capdavant de la innovació...

- Total de despesa en R+D de **3.103,4 M€**
- 1,46 %** del seu PIB dedicat a l'R+D.
- 23,4 %** del total espanyol.
- 9.282** empreses innovadores que representen el **22,2%** del total espanyol.
- ACCIÓ, agència guardonada per donar **el millor suport en R+D** (FDI Strategy Awards, 2017).

Centres de recerca i tecnològics punters

BSC-CNS (Barcelona Supercomputing Center – Centro Nacional de Supercomputación) està al servei de la comunitat científica internacional i de la indústria que requereixin serveis de **Computació d'Altes Prestacions (HPC)**.

Eurecat és el principal soci tecnològic de les empreses a Catalunya i les proveeix de **tecnologia innovadora i diferencial** per a donar resposta a les seves necessitats d'innovació.

LEITAT és un **centre tecnològic** dedicat a gestionar noves tecnologies per crear i transferir valors de sostenibilitat social, mediambiental, econòmica i industrial a les empreses a través de **la investigació el processos tecnològics**.

Barcelona

1a ciutat d'Europa pel que fa a innovació.
(iCapital prize 2014).

4a ciutat més creativa del món, només darrera de Londres Nova York i Berlin.
(Barcelona Centre de Disseny, 2016)

1a hub del sud d'Europa en termes de **start-ups**.
(Start-up Genome, 2017).

Font: INE.

Catalunya, la millor ubicació per al sector dels videojocs



POL D'ATRACCIÓ DE TALENT LOCAL I INTERNACIONAL

Catalunya és un **pol d'atracció de talent internacional i local** per al subsector del videojoc. Catalunya té una oferta variada de programes de formació especialitzada en videojocs, un estàndard i qualitat de vida elevats. Barcelona és considerada una de les ciutats més atractives del món. A més, els costos laborals són el més competitius per a la indústria dels videojocs.



UBICACIÓ ESTRATÈGICA I ACCÈS ALS MERCATS

Barcelona, amb la seva **ubicació estratègica i accés als mercats**, és l'única ciutat del sud d'Europa que concentra en 5 km lineals un dels ports més grans del Mediterrani, una estació de tren d'alta velocitat, un aeroport internacional premiat i autopistes connectades a la xarxa europea.



CREATIVITAT I EMPRENEDORIA

Barcelona destaca per la seva **creativitat i empenedoria**, està considerada la 4a ciutat més creativa del món i la més innovadora d'Europa. Barcelona també és la 5a ciutat en *start-ups* i concentra més de 1.200 *start-ups* a Catalunya.



CONGRESSOS I FIRES COMERCIALS INTERNACIONALS

Barcelona és la seu de **fires comercials i esdeveniments internacionals** com el Mobile World Congress, que rep més de 100.000 visitants, el Barcelona Games World, concursos ESL i acceleradors de mercat com el BCN Gamelab.



ECOSISTEMA DINÀMIC I INNOVADOR

Hi ha un **ecosistema important per al sector dels videojocs a Barcelona i Catalunya**. La regió és el hub més important de videojocs a Espanya i un dels més grans d'Europa, que ha crescut a un ritme de dos dígits els últims anys.



PRINCIPAL HUB D'R+D

Catalunya és un **principal hub d'R+D** que compta amb instal·lacions científiques capdavanteres, un important clúster de *digital business* a Barcelona i és la 1^a regió de l'Europa occidental continental a atraure inversió estrangera en R+D.



MENTALITAT EMPRESARIAL

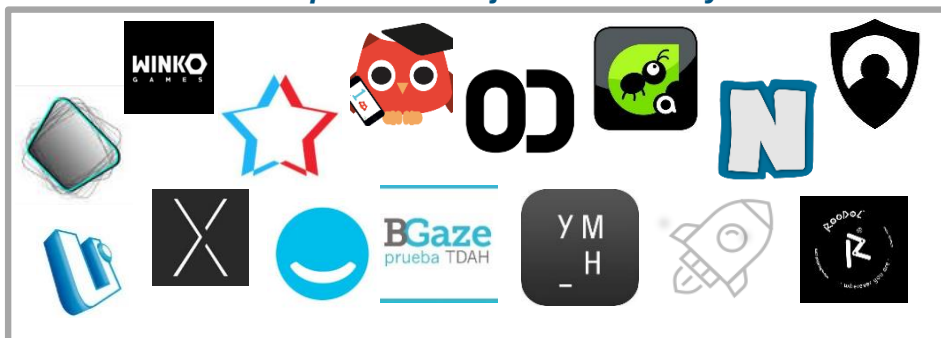
Catalunya té una **mentalitat empresarial** consolidada que atrau, incentiva i dona suport a les oportunitats empresarials.

Ecosistema del sector dels videojocs a Catalunya

Empreses de videojocs a Catalunya



Start-ups de videojocs a Catalunya



Nota: L'ús d'aquestes marques comercials només serveix per a propòsits informatius. Les marques comercials que s'esmenten en aquest document són marques registrades propietat dels seus titulars respectius i en cap cas són titularitat d'ACCIÓ. Aquesta és una representació parcial i il·lustrativa de les principals empreses que formen part de l'ecosistema dels videojocs a Catalunya, però poden existir altres companyies que no hagin estat incorporades a l'estudi.

Centres tecnològics relacionats amb els videojocs



Clústers / associacions / institucions relacionats amb els videojocs



Fires comercials i congressos relacionats amb els videojocs



Font: EIC (ACCIÓ). Barcelona & Catalonia Startup Hub.

3. Oportunitats al sector dels videojocs



Tendències i oportunitats al sector de videojocs



Realitat virtual és una tecnologia basada en la creació d'un entorn immersiu que usa maquinari i programari potents per produir imatges i so interactius. Espanya és el país que té el **percentatge més alt de consumidors amb intenció de compra** i Barcelona té l'ecosistema més potent en videojocs, centres tecnològics i congressos internacionals importants.



eSports és un grup d'esports electrònics organitzats com una competició en la qual els professionals competeixen entre ells. La seva facturació ha augmentat un 67 % respecte a l'any anterior i **presenta un creixement esperat d'almenys un 40% fins al 2019**. Barcelona ja ha estat la seu de **competicions internacionals d'eSports** i té canals de TV especialitzats, així com clubs professionals d'eSports.



Gamificació és l'aplicació d'elements del disseny de jocs i dels principis del joc en contextos que no pertanyen a aquest àmbit per implementar les últimes metodologies, eines i solucions al món empresarial. La **indústria farmacèutica o mèdica**, realment molt potents a Catalunya, podrien adoptar aquestes innovacions per a propòsits de formació i pràctiques.



Cloud gaming és una nova forma d'organitzar l'execució, el joc i la distribució dels videojocs mitjançant un servidor central que processa el joc i envia les imatges en *streaming* a un gran ventall de maquinari, que només necessita connexió a Internet. **S'espera un creixement de TCAC del 29 % fins al 2020**. Barcelona té una de les connexions a Internet més ràpides, centres tecnològics importants i costos operatius competitius.



Game porting és el terme usat quan un videojoc dissenyat per executar-se en una plataforma es converteix per ser executat en una plataforma diferent. Barcelona té una **gran oferta de desenvolupadors de programari molt ben preparats** a un cost competitiu, un ecosistema de videojocs potent, centres tecnològics relacionats dedicats a la indústria dels videojocs i fires comercials internacionals de primer ordre.

ACCIÓ

Passeig de Gràcia, 129
08008 Barcelona
www.accio.gencat.cat
www.catalonia.com
@accio_cat
@catalonia_ti

Consulteu tot l'informe:

<http://www.accio.gencat.cat/ca/serveis/banc-coneixement/cercador/BancConeixement/videojocs-a-catalunya>

Més informació sobre el sector i notícies relacionades:

<http://www.accio.gencat.cat/ca/sectors/mobile-gaming/>

