

Videojocs a Catalunya

Juliol 2019



Píndola sectorial

ACCIÓ



**Generalitat
de Catalunya**

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

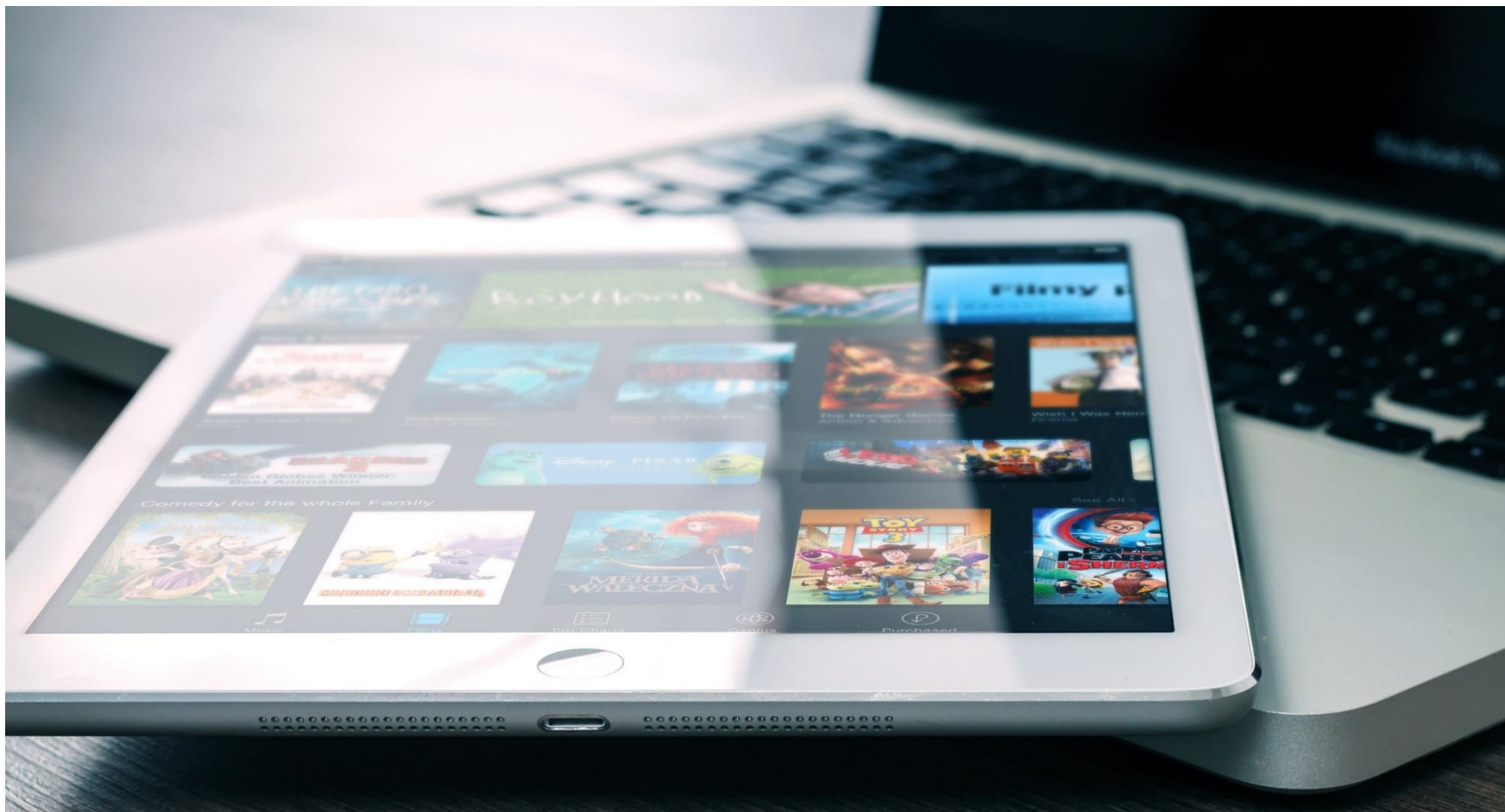
Catalunya, la millor ubicació per al sector dels videojocs

Ecosistema del sector dels videojocs a Catalunya

3. Oportunitats al sector dels videojocs

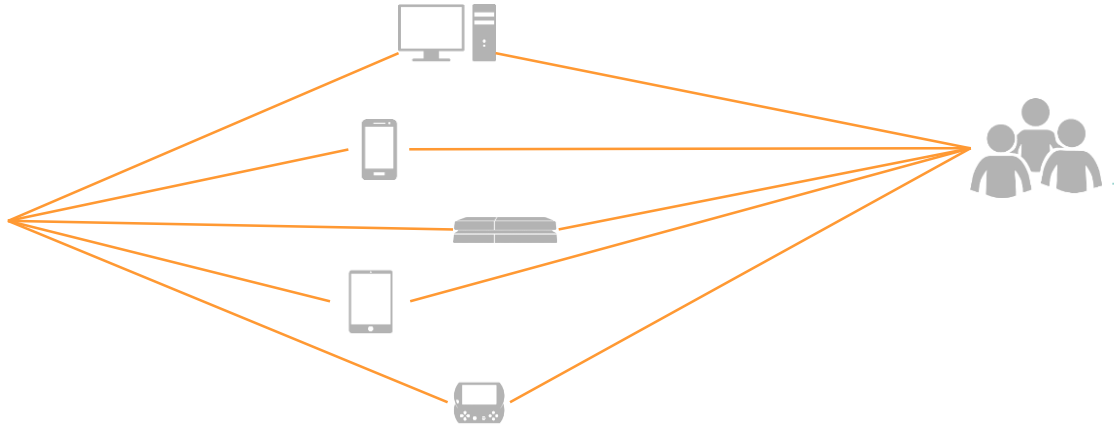
Tendències i oportunitats al sector dels videojocs

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**.



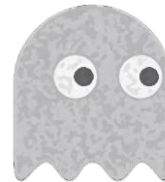
Procés productiu del videojoc

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

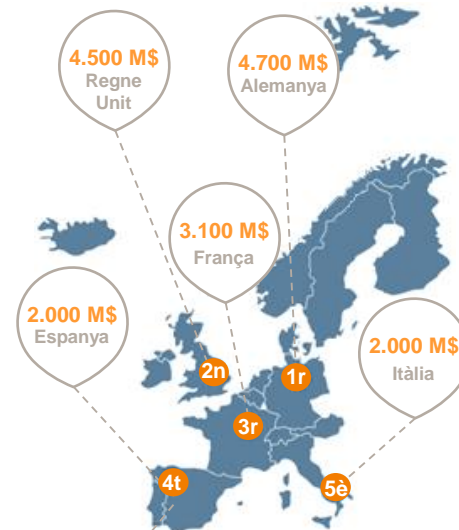
2018

- € **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



- **140** empreses de videojocs (2018)
- Creixement d'un **7,6%** respecte al 2017.
- **30.8%** del total de les empreses de videojocs a l'Estat espanyol.



- Facturació de **364 M€** (2017).
- Creixement d'un **15%** respecte al 2016.
- **Catalunya és el motor de l'ecosistema** del sector dels videojocs espanyol i representa el **52%** de la seva facturació.



- **2.982** treballadors (2017).
- Creixement d'un **22%** respecte al 2016.
- **47%** 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).

Competitivitat del sector dels videojocs català

Atractiu per als inversors estrangers

Del 2014 al 2018...

EL SECTOR DEL VIDEOJOC CATALÀ HA REGISTRAT...



8 Projectes IED



36,31 M€
d'inversió de capital



516 llocs de treball creats

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



80 % dels projectes IED rebuts



84,4 % de la inversió de capital



83,6 % dels llocs de treball creats

...al sector dels videojocs a Espanya.

CATALUNYA TAMBÉ ÉS...



3a regió en nombre de projectes d'IED rebuts



6a regió en inversió de capital



2a regió en creació d'ocupació

...al sector dels videojocs a 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.



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 dígitos 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.



UBICACIÓ ESTRATÈGICA I ACCÈS ALS MERCATS

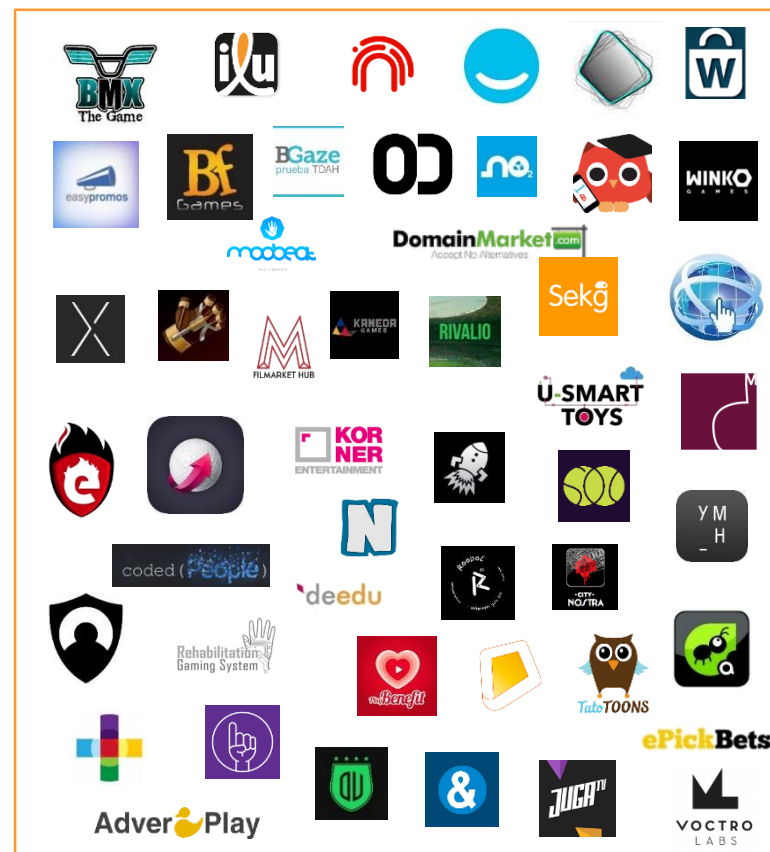
Barcelona, **amb la seva ubicació estratègica i accés als mercats**, és l'única ciutat del sud d'Europa que concentra en 5 km lineals un dels ports més grans del Mediterrani, una estació de tren d'alta velocitat, un aeroport internacional premiat i autopistes connectades a la xarxa europea.

Ecosistema del sector dels videojocs a Catalunya (I)

Empreses de Videojocs a Catalunya



Start-ups de videojocs a Catalonia



Source: EIC (ACCIÓ). Barcelona & Catalonia Startup Hub. *Empreses de videojocs a Catalunya 2019* (ICEC)

Ecosistema del sector dels videojocs a Catalunya (II)

Centres tecnològics relacionats amb els videojocs



Clústers / associacions / institucions relacionats amb els videojocs



Centres que imparteixen formació relacionada amb el sector dels videojocs



Fires comercials i congressos relacionats amb els videojocs



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/>



ACCIÓ



Generalitat
de Catalunya