



Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos

Publicat per [Interacció](#) [1] el 23/05/2014 - 08:49 | Última modificació: 27/09/2016 - 11:04



[Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento \[2\]\(DEV\)](#)

La industria del videojuego española se consolida como motor en la economía digital, ofreciendo así múltiples oportunidades para todas las empresas y para la creación de empleo. Esta es la conclusión que se desprende del 'Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos' que ha presentado la Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (DEV).

Este estudio ha sido patrocinado por U-tad, Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital y ha contado con el apoyo de ICEX. El documento presentado, recoge los principales datos de la industria, así como algunas recomendaciones para potenciar el impulso de este sector.

La industria española del videojuego facturó 313,7 millones de euros en 2013, cifra que sitúa al sector entre las principales industrias nacionales de contenidos digitales. Además, se estima que las ventas del sector crecerán hasta los 723,6 millones de facturación en un período de tres años, una tasa anual compuesta del 23,7%.

Internacionalización de la industria

Nuestra industria cuenta con un fuerte componente exportador, dado que el 56% de la facturación se realiza fuera de nuestras fronteras. El principal mercado internacional para la industria española es el europeo, que representa el 24,3% de las ventas, seguido de Norteamérica, con un 19,3%. A mayor distancia se encuentran Latinoamérica, con un 8,1% y Asia-Pacífico y Oriente Medio, con un 3,2% y un 0,9%, respectivamente. Los países emergentes están jugando un papel destacado en la globalización del videojuego. Mercados como el ruso o el chino están experimentando tasas de crecimiento anuales de dos dígitos, representando una oportunidad de primer orden para el mercado español.

Distribución y perfil de las empresas

En 2013 España contaba con un censo de 330 empresas del sector. La distribución por CCAA, la Comunidad de Madrid se sitúa en primera posición con el 29,8%, seguida de Cataluña (27,1%), Andalucía (8,1%) y el País Vasco (6,8%).

El emprendimiento está jugando un papel determinante en la configuración del sector. De entre el tejido empresarial, el 86,6% tiene menos de 25 empleados y un 68% de las empresas tiene menos de 5 años de vida. Otro dato a destacar es la composición accionarial de las empresas de videojuegos puesto que el 97% del capital tiene procedencia nacional.

Empleo y formación del sector



En datos de empleo, el sector ha logrado en 2013 incrementar en un 29% el número de contrataciones y se prevé que hasta 2017, siga creciendo a ritmos del 21% por año. Una característica relevante del empleo generado por el sector es su elevada tasa de estabilidad, dado que el 65% de los contratos tiene carácter indefinido. Otro elemento a destacar es la juventud de las plantillas con un 45% de trabajadores con menos de 30 años con una media de productividad por empleado de 76.350 €, lo que sitúa al sector en la media del sector TIC europeo.

La exigencia de una alta cualificación de los profesionales de la industria hace primordial la existencia de una formación de calidad, así como medidas favorecedoras de la retención y atracción de talento. Actualmente, el 63,6% de las empresas del sector tienen problemas a la hora de encontrar personal cualificado, un hecho que puede suponer el frenazo del crecimiento de esta industria, muy dependiente de la especialización de sus trabajadores.

Modelos de negocio

A lo largo de estos últimos años, la creación de nuevos canales de comercialización online ha permitido ampliar el mercado potencial de la industria española de videojuegos, convirtiéndolo en global. El desarrollo de los nuevos canales de venta online se presenta como la gran oportunidad de crecimiento del sector. La facturación de la industria del videojuego procede en un 78% de la distribución online de contenidos, de ellos, el 28% se basa en el modelo de descarga. La venta de videojuegos en soporte físico, representa únicamente el 22%.

La innovación en el ámbito de Internet es incesante y ha creado nuevas tendencias como el immersive gaming, el cloud gaming, el auge de las pantallas secundarias o la aparición de nuevos modelos de negocio transversales como los serious games y la gamificación.

PDF [Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos](https://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2014/05/23/libro-blanco-del-desarrollo-espanol-de-videojuegos) [3]

Font: [DEV](#) [2]

[Inicia sessió](#) [4] o [registra't](#) [5] per enviar comentaris

Etiquetes: videojocs

Etiquetes: estructura de mercat

Etiquetes: professionalització

Etiquetes: comerç

- [6]

URL d'origen: <https://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2014/05/23/libro-blanco-del-desarrollo-espanol-de-videojuegos>

Enllaços:

[1] <https://interaccio.diba.cat/members/interaccio>

[2] <http://www.dev.org.es/>

[3] <http://cercles.diba.cat/documentsdigitals/pdf/E140109.pdf>

[4] <https://interaccio.diba.cat/>

[5] <https://interaccio.diba.cat/form/alta-comunitat>

[6] <https://interaccio.diba.cat/node/5038>