

Libre blanc de la indústria catalana del videojoc - 2016

Publicat per [Interacció](#) [1] el 30/06/2017 - 11:14 | Última modificació: 30/06/2017 - 12:02



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

La indústria de desenvolupament de videojocs a Catalunya es compon en l'actualitat d'un total de **120 empreses**, que representen el **25 % del teixit** industrial de l'Estat, el **38% de l'ocupació** i el **42% de la facturació** total. Es tracta d'un dels dos pols industrials més importants amb la Comunitat de Madrid, que també concentra un nombre igual d'empreses. Segueixen, a certa distància, la Comunitat Valenciana, Andalusia i el País Basc.

La indústria de desenvolupament de videojocs a Catalunya es compon en l'actualitat d'un total de **120 empreses**, que representen el 25 % del teixit industrial de l'Estat espanyol.

L'any 2015 va facturar **217 milions d'euros**, el que representa més del 40% de tot l'Estat.

Aquesta indústria dona feina de forma directa a **1.687 professionals** i genera una ocupació total de més de 3.000 professionals vinculats al sector.

El 85 % de les empreses té una antiguitat inferior a 10 anys.

El 66 % té menys de 10 empleats.

El 44 % factura més de 2 milions d'euros.

Una de cada quatre empreses no factura.

Més del 80 % de les empreses catalanes desenvolupa propietat intel·lectual pròpia.

Més de la meitat de la facturació de la indústria prové dels models de negoci digitals.

El 72 % de la facturació prové de fora de l'Estat.

El 60 % de les empreses declaren tenir dificultats a l'hora de buscar perfils amb la formació adequada a l'actual mercat laboral.

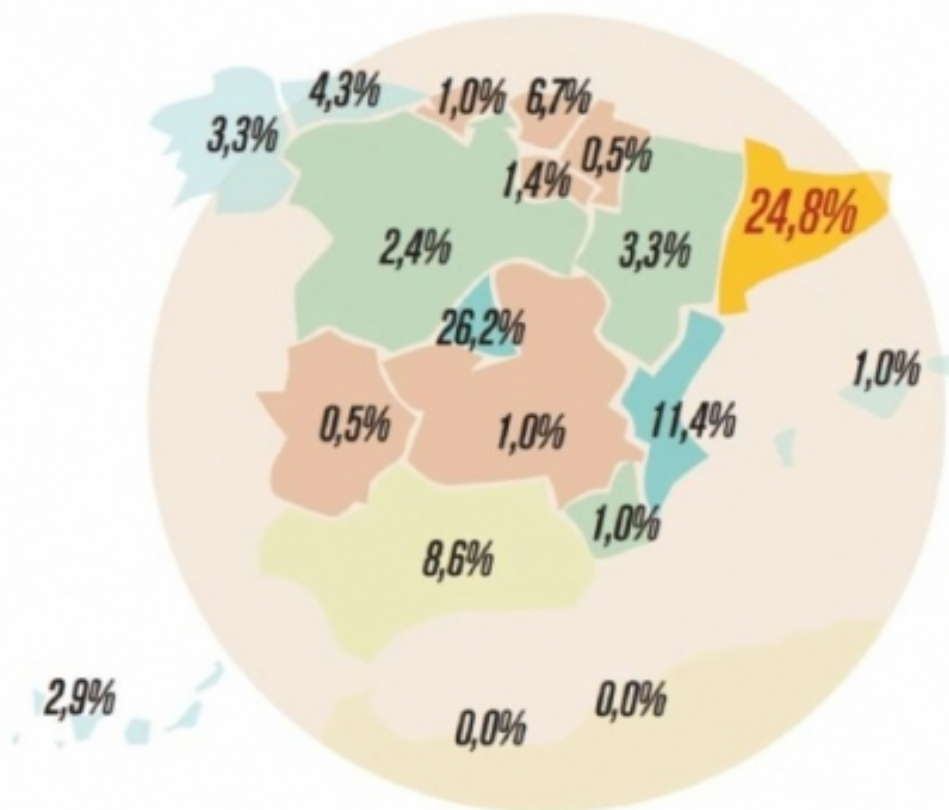
Podem estimar un creixement anual de la facturació del 30 %, la qual cosa permetria superar els **600 milions d'euros l'any 2019**.

S'espera superar els **4.600 llocs de treball directes** l'any 2019, amb un creixement anual del 29%.

El 35 % de les empreses catalanes està desenvolupant actualment videojocs per a **realitat virtual** i un 80 % vol

fer-ho a curt i mig termini.

Distribució territorial de les empreses de videojocs



A l'Estat hi ha censades 480 empreses de videojocs en actiu i 125 projectes empresarials.

Font: Elaboració pròpia. Enquesta DEV 2016.

Propostes sectorials al Govern de la Generalitat de Catalunya

1. Mesures de suport fiscal i a la competitivitat empresarial

- Implementar un sistema d'incentius fiscals destinats a afavorir la inversió de persones físiques a startups de videojocs, a partir d'una deducció autonòmica de l'IRPF per inversió en l'adquisició d'accions o participacions socials d'entitats noves o de recent creació.
- Creació de programes específics de recerca i captació d'inversió estrangera en els estudis catalans de desenvolupament.

2. Mesures de suport a la formació

- Crear un Pla de Formació Contínua per al sector amb una política eficaç de beques i/o ajudes per a totes les fases de formació i basades en l'excel·lència.
- Atenent a la demanda de la indústria del videojoc, dissenyar els plans formatius dels diferents graus, màsters i cicles de formació professional per potenciar tant les capacitats artístiques i de disseny com la



part tècnica de programació, sense oblidar la gestió empresarial.

- Potenciar les vies de comunicació entre les empreses del sector i les entitats de formació per crear un fons de beques públic-privades per finançar llocs de treball d'alumnes en pràctiques.

3. Mesures de suport a la comunicació i visibilitat de la indústria, creadors i continguts

- Promoció de la indústria de creació de videojocs amb campanyes institucionals nacionals i internacionals, destacant el talent, la creativitat i la professionalitat.
- Inclusió d'ajudes específiques per a realitzar campanyes de màrqueting i comunicació dins dels suports econòmics a les companyies de desenvolupament i *publishing*.

4. Visibilitat internacional.

- Potenciar els esdeveniments existents amb la posada en marxa d'aparadors de produccions de videojocs catalans que puguin atraure els compradors i inversors internacionals.
- Potenciar l'organització de fòrums de trobada per millorar la relació d'empreses del sector amb inversors privats. ·Promoure l'atracció sostenible de talent internacional.

Font: [DEV](#) [2]

També podeu consultar la diagnosi estatal a la següent entrada a Interacció: «[Llibro Blanco del desarrollo español de videojuegos 2016](#) [3]».

PDF [Llibre blanc de la indústria catalana del videojoc 2016](#) [4]

[Inicieu sessió](#) [5] o [registreu-vos](#) [6] per a enviar comentaris

Etiquetes: videojocs

Etiquetes: Catalunya

Etiquetes: transformació digital

Etiquetes: internacionalització

Etiquetes: estructura de mercat

- [7]

URL d'origen: <https://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2017/lilibre-blanc-catalana-videojoc>

Enllaços:

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

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

[3] <https://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2016/libro-blanco-videojuegos-2016>

[4] <https://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/lilibre-blanc-videojocs-cat.pdf>

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

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

[7] <https://interaccio.diba.cat/node/7144>