

TAULA DEL VIDEOJOC

PRESENTACIÓ



**Generalitat
de Catalunya**

En aquest document trobareu informació sobre la Taula del Videojoc de Catalunya, un espai de concertació entre la Generalitat de Catalunya i la Indústria del Videojoc per al debat, consens i identificació d'actuacions en benefici de l'ecosistema català del videojoc.

En concret, el document recull el context de la creació de la Taula del Videojoc així com la trajectòria des de la seva posada en marxa i fins la presentació del 16 de juny de 2022, la bateria d'actuacions de la Taula emmarcades en el Pla d'Acceleració 2022-2023 i, finalment, referències al sistema de seguiment i avaluació de l'execució del Pla d'Acceleració.

Context i antecedents

La Taula del Videojoc es va constituir el 30 de gener de 2019 a instàncies de la Resolució del Parlament de Catalunya 89/XII. Ho feia sota el lideratge de la Direcció General d'Indústria de la Generalitat de Catalunya i l'estreta col·laboració de l'Institut Català de les Empreses Culturals (ICEC).

La Resolució parlamentària instava al Govern de la Generalitat a crear una Taula de diàleg entre l'administració catalana i la indústria dels videojocs, en el marc de desenvolupament del Pacte Nacional per a la Indústria.

Des de la primera reunió i fins al 2022, la Taula ha desenvolupat la seva tasca mitjançant la participació de representants de totes les organitzacions institucionals i actors implicats en l'ecosistema del videojoc a Catalunya. Des dels primers membres de la taula (DeviCAT, AEVI, DEV, GameBCN, ENTI-UB, Clúster de l'Audiovisual, Lliga de Videojocs Professionals i els sindicats CCOO i UGT) s'han desenvolupat més d'una quarantena de reunions de treball amb la incorporació, segons la temàtica, dels organismes institucionals competents i les organitzacions interessades. Així, fins a 8 departaments de la Generalitat han participat activament a les reunions de la Taula del Videojoc que s'han organitzat –de manera evolutiva– mitjançant fins a 8 Grups de Treball (Finançament, Internacionalització, Talent, Gènere, Salut, Gamificació, E-sports i Visió empresarial).

En aquest temps, la Taula ha donat resposta a la petició parlamentària constituint-se com un efectiu espai de debat i consens on s'ha produït un anàlisi compartit de les necessitats del sector per cadascun dels àmbits de treball establerts.

D'aquesta dinàmica de reflexió i anàlisi s'ha anat perfilant una relació d'actuacions a desenvolupar per diferents actors participants de la Taula que, en funció de la necessitat, l'oportunitat i la seva factibilitat, han estat identificades i prioritzades en diferents onades de definició.

Un cop es va considerar madur el procés de reflexió i amb la posada en marxa de la XIV legislatura l'any 2021, es va aprovar per consens a la Taula la posada en marxa d'un pla d'acceleració operativa consistent en la identificació d'una bateria tancades d'actuacions executables entre els anys 2022 i mitjans 2023 amb la corresponent identificació d'actors i organismes responsables de la seva execució, identificació d'eventuals col·laboradors en l'execució i, finalment, una estimació de calendari per a la seva execució.

Després del corresponent procés de consens i assumpció d'actuacions, la Taula va validar una bateria d'una seixantena d'actuacions que, d'executar-se, constituïrien una passa endavant significativa en el suport institucional i de posicionament social i estratègic del videojoc a Catalunya sense antecedents.

Tot aquest procés, de caràcter exclusivament operatiu, coincidirà en el temps amb l'eventual elaboració del Pla de Cultura Digital de la Generalitat de Catalunya que haurà d'incloure, amb la participació de la Taula del Videojoc, una definició dels objectius estratègics del Govern en l'àmbit del videojoc per als propers anys.

Actuacions

A continuació es relacionen totes les propostes consensuades en el marc de la Taula del Videojoc. Les actuacions estan organitzades en funció del Grup de Treball del qual sorgeix la proposta i l'àmbit d'actuació. Per cadascuna de les actuacions apareix la identificació de l'organisme o actor responsable i dels organismes o actors col·laboradors així com una previsió de calendarització de la seva execució

<u>GRUP DE TREBALL</u> <u>ÀMBIT</u>	<u>ACTUACIONS</u>	<u>RESPONSABLE /</u> <u>COL·LABORADORS</u>	<u>INICI</u>	<u>FI</u>
EMPRENEDORIA	Difusió de la realitat i l'existència del sector a Catalunya al públic general. Fomentar el reconeixement social dels videojocs	DG Innovació i Cultura Digital Sector	1.1.2022	30.6.2023
SENSIBILITZACIÓ	Posada en marxa d'un pla de presència d'influencers o de professionals dels videojocs a les escoles per apropar el sector i la professió als nens i sobretot a les nenes	Sector DG Innovació i Cultura Digital Departament d'Educació	5.9.2022	30.6.2023
	Posada en marxa d'un pla d'apropament i de coneixement del sector amb les AFAs de les escoles	Sector DG Innovació i Cultura Digital Departament d'Educació	5.9.2022	30.6.2023
	Creació d'una web que reculli la diversitat i la realitat del sector dels videojocs	DG Innovació i Cultura Digital Sector	16.6.2022	31.12.2022
	Fer un mapa del sector i publicar la base de dades per conèixer quines empreses el conformen	DG Innovació i Cultura Digital Sector	16.6.2022	31.12.2022

Actuacions

Emprenedoria

GRUP DE TREBALL ÀMBIT	ACTUACIONS	RESPONSABLE / COL·LABORADORS	INICI	FI
	Consensuar les diferents etapes de desenvolupament d'un projecte de videojoc, crear una visualització temporal i vincular les diferents eines i mecanismes de suport per cadascuna de les seves etapes per ajudar a les desenvolupadores en cada fase	DG Innovació i Cultura Digital Sector	1.9.2022	31.12.2022
EMPRENEDORIA	Incloure al portal web sobre videojocs enllaços a la informació i assessorament sobre l'autoocupació com a alternativa per a l'impuls inicial de projectes	Departament d'Empresa i Treball DG Innovació i Cultura Digital	1.9.2022	31.12.2022
PROFESSIONALITZACIÓ DEL SECTOR	Fomentar l'aprenentatge de competències relacionades amb la visió de negoci i empresarial a les universitats i centres formatius	DG Universitats DG Formació Professional DG Innovació i Cultura Digital Sector	1.1.2022	30.6.2023
	Organitzar sessions de formació vivencials en les quals s'analitzin de la mà dels seus protagonistes casos d'èxit i de no consecució d'objectius	DeviCAT DG Innovació i Cultura Digital	1.3.2022	31.12.2022
	Establir una xarxa de mentoria que orienti i ofereixi coneixement als impulsors de nous projectes i que inclogui referents femenins	GameBCN DG Innovació i Cultura Digital DG Societat Digital	1.1.2022	31.12.2022

Actuacions

Emprenedoria

GRUP DE TREBALL ÀMBIT	ACTUACIONS	RESPONSABLE / COL·LABORADORS	INICI	FI
	Trobades entre professionals del sector	DeviCAT	1.3.2022	31.12.2022
	Trobades i enllaç amb els i les professionals catalanes a l'exterior	DeviCAT	1.6.2022	31.12.2022
	Explorar amb els agents socials, amb la col·laboració de la DG de Relacions Laborals i Qualitat en el Treball, l'eventual concreció d'un marc regulador de les seves relacions laborals	Sector Sindicats Departament d'Empresa i Treball	1.9.2022	31.12.2022
	Fomentar espais/esdeveniments per a la cocreació i la trobada entre perfils creatius i perfils orientats a negoci	DG Innovació i Cultura Digital ICEC	1.9.2022	31.12.2022
	Formació interna i específica en l'àmbit del videojoc per al personal assessor de la Xarxa Emprèn així com difusió i visibilització dels projectes empenedors del sector	DG Innovació i Emprenedoria	1.9.2022	30.06.2023
EMPREDORIA	Dinamització del talent al territori mitjançant l'organització o el foment d'esdeveniments, incubadores i altres	DG Innovació i Cultura Digital DG Societat Digital	1.2.2022	30.6.2023
ESDEVENIMENTS				

Actuacions

GT E-sports

<u>GRUP DE TREBALL</u> <u>ÀMBIT</u>	<u>ACTUACIONS</u>	<u>RESPONSABLE /</u> <u>COL·LABORADORS</u>	<u>INICI</u>	<u>FI</u>
E-SPORTS	Potenciar l'ecosistema d'e-sports per al desenvolupament del Hub Catalunya-Barcelona	DG Innovació i Cultura Digital DG Innovació i Economia Digital Sector	1.5.2022	30.6.2023
ESDEVENIMENTS	Crear o atraure esdeveniments internacionals d'e-sports	Acció DG Innovació i Cultura Digital Sector	1.1.2023	30.06.2023

Actuacions

GT Finançament

GRUP DE TREBALL ÀMBIT	ACTUACIONS	RESPONSABLE / COL·LABORADORS	INICI	FI
FINANÇAMENT PROFESSIONA- LITZACIÓ DEL SECTOR	Actualització del pack informatiu de benvinguda per a les empreses de videojocs que decideixen instal·lar-se a Catalunya amb totes les mesures de suport de la Generalitat	ACCIÓ	1.9.2022	31.12.2022
	Seguiment a les empreses internacionals instal·lades a Catalunya per fomentar la reinversió en el territori	ACCIÓ	1.1.2022	31.12.2022
FINANÇAMENT RELACIÓ AMB EL SECTOR FINANCER I INVERSOR	Mòdul formatiu adreçat al sector del videojoc per a una millor selecció de publishers	ICEC DG Innovació i Cultura Digital Sector	1.1.2022	1.6.2022
	Difusió sobre finançament de projectes en base a la seva relació amb plataformes de finançament europeu, col·lectiu (<i>crowdequity</i>) i les xarxes de business angels	ACCIÓ	1.5.2022	31.7.2023
	Organitzar un esmorzar de finançament sobre el sector dels videojocs amb el duet inversor- <i>founder</i> d'una startup petita, mitjana i grossa	ACCIÓ Sector ICEC	1.5.2022	31.7.2023
	Sessió de <i>reverses pitch</i> on Professionals d'inversió de tot tipus es presentaran 5 minuts davant d'startups del sector	ACCIÓ Sector ICEC	1.9.2022	30.11.2022

Actuacions
GT Finançament

<u>GRUP DE TREBALL</u> <u>ÀMBIT</u>	<u>ACTUACIONS</u>	<u>RESPONSABLE /</u> <u>COL·LABORADORS</u>	<u>INICI</u>	<u>FI</u>
	Incentivar la presència d'empreses del sector del videojoc a la <i>Catalan Pitch Competition</i> i calibrar les possibilitats per una eventual organització d'un fòrum especialitzat	ACCIÓ ICEC Sector	1.1.2023	30.6.2023
	Sessió de presentació davant el sector de les diferents possibilitats de finançament	ICEC DG Innovació i Cultura Digital Sector	1.6.2022	31.7.2022

Actuacions
GT Gamificació

<u>GRUP DE TREBALL</u> <u>ÀMBIT</u>	<u>ACTUACIONS</u>	<u>RESPONSABLE /</u> <u>COL·LABORADORS</u>	<u>INICI</u>	<u>FI</u>
GAMIFICACIÓ	Recopilació de bones pràctiques en gamificació	DG Innovació i Cultura Digital Sector	1.9.2022	31.12.2022
SENSIBILITZACIÓ				
	Guia per a l'aplicació de la gamificació	DG Innovació i Cultura Digital Sector	1.9.2022	31.12.2022
GAMIFICACIÓ	Difondre l'aplicabilitat de la gamificació a tots els sectors productius	DG Innovació i Cultura Digital Sector	1.9.2022	31.12.2022
PROFESSIONALITZACIÓ DEL SECTOR				

Actuacions
GT Gènere

GRUP DE TREBALL ÀMBIT	ACTUACIONS	RESPONSABLE / COL·LABORADORS	INICI	FI
GÈNERE	Sistematitzar indicadors de les violències masclistes digitals	Departament d'Igualtat i Feminismes	1.9.2022	31.12.2022
IGUALTAT		Sector DG Innovació i Cultura Digital DG Societat Digital Departament d'Interior		
		Taula del Videojoc	1.1.2022	31.7.2023
		Compromís de no realitzar actes públics (jornades, seminaris, grups de treball, etc.) sense comptar amb la presència de dones		
	Donar millor visibilitat a les dones en el sector i garantir espais de representació on la visibilitat pivoti sobre el treball que desenvolupen no sobre el gènere	Taula del Videojoc	1.1.2022	31.7.2023
	Facilitar eines i recursos per detectar i reaccionar davant de violències masclistes digitals	Departament d'Igualtat i Feminismes DG Innovació i Cultura Digital DG Societat Digital	1.9.2022	31.12.2022

Actuacions
GT Gènere

GRUP DE TREBALL ÀMBIT	ACTUACIONS	RESPONSABLE / COL·LABORADORS	INICI	FI
GÈNERE SENSIBILITZACIÓ	Creació d'un espai virtual de consulta, assessorament i denúncia en casos de violències masclistes digitals	Departament d'Igualtat i Feminismes	1.9.2022	31.7.2023
	Promoure que les empreses de videojocs disposin de Plans per a la igualtat d'oportunitats, independentment del seu volum	Departament d'Igualtat i Feminismes DG Innovació i Cultura Digital	1.9.2022	31.12.2022
	Accions per promoure les vocacions en les àrees formatives amb infrarepresentació femenina	DG Innovació i Cultura Digital Departament d'Igualtat i Feminismes DG Societat Digital	1.1.2022	31.7.2023

Actuacions
GT Internacionalització

GRUP DE TREBALL ÀMBIT	ACTUACIONS	RESPONSABLE / COL·LABORADORS	INICI	FI
INTERNACIONA- LITZACIÓ PLA DE PROMOCIÓ INTERNACIONAL	Crear una marca “CatalunyaBarcelona” que ajudi a consolidar el territori com un pol d’atracció de talent i empreses del sector, captant inversions d’empreses internacionals	Sector	1.9.2022	31.7.2023
	Generació d’un equip de treball col·laboratiu entre ICEC i ACCIÓ que permeti més proactivitat a l’hora de generar possibilitats d’internacionalització	ICEC ACCIÓ	1.9.2022	31.12.2022
	Revisar el Pla de Promoció Internacional amb la col·laboració activa del sector	ACCIÓ ICEC Sector	1.9.2022	31.7.2023
	Detectar les oportunitats en els mercats exteriors per a l’empresa catalana de videojocs	ACCIÓ ICEC	1.9.2022	31.7.2023
	Analitzar amb el sector la realitat actual per identi- ficar quines necessitats d’internacionalització té, prioritzar mercats i desenvolupar iniciatives posteriors	ACCIÓ ICEC	1.9.2022	31.7.2023

Actuacions
GT Internacionalització

GRUP DE TREBALL ÀMBIT	ACTUACIONS	RESPONSABLE / COL·LABORADORS	INICI	FI
INTERNACIONA- LITZACIÓ ESDEVENIMENTS	Afavorir la presència de professionals catalans en trobades internacionals	ICEC ACCIÓ DG Innovació i Cultura Digital	1.1.2022	31.7.2023
	Incrementar les sinèrgies amb esdeveniments i trobades professionals locals d'altres sectors	ICEC ACCIÓ DG Innovació i Cultura Digital	1.9.2022	31.7.2023
INTERNACIONA- LITZACIÓ PROFESSIONA- LITZACIÓ DEL SECTOR	Analitzar l'augment de contractació de professorat estranger, la creació de plans d'estudis en anglès i promoure intercanvis i pràctiques internacionals	DG Universitats DG Formació Professional	1.9.2022	31.7.2023
	Organització d'un esdeveniment de presentació de projectes i/o challenge entre alumnes universitaris i de Formació Professional que a més serveixi com a un espai de captació de professionals per part de les empreses	Sector DG Innovació i Cultura Digital DG Universitats DG Formació Professional	1.9.2022	31.7.2023

Actuacions
GT Salut

<u>GRUP DE TREBALL</u> <u>ÀMBIT</u>	<u>ACTUACIONS</u>	<u>RESPONSABLE /</u> <u>COL·LABORADORS</u>	<u>INICI</u>	<u>FI</u>
SALUT SENSIBILITZACIÓ	Fomentar la sensibilització tant del personal docent com dels joves i adolescents en la tecnocultura digital crítica	Departament d'Educació DG Innovació i Cultura Digital	1.9.2022	31.7.2023
	Identificar i visibilitzar els aspectes positius dels videojocs: el foment de l'activitat física, dels aprenentatges o de la socialització i els <i>serious games</i>	DG Innovació i Cultura Digital Sector	1.6.2022	31.7.2023
	Col·laboració per a la detecció dels factors de risc en el consum de videojocs i disminuir el seu impacte. Treballar per aconseguir empoderar als joves i adolescents i als pares i mares en el consum responsable dels videojocs	Departament de Salut Sector	1.9.2022	31.7.2023
	Participació al Grup de Treball "Videojocs i Salut" del Departament de Salut entorn a l'ús excessiu en el consum dels videojocs	Departament de Salut Sector	1.9.2022	31.7.2023

Actuacions

GT Talent

GRUP DE TREBALL
ÀMBIT

ACTUACIONS

RESPONSABLE /
COL·LABORADORS

INICI

FI

TALENT PROFESSIONALITZACIÓ DEL SECTOR	Incloure al portal sobre videojocs a Catalunya informació sobre l'oferta formativa existent	DG Innovació i Cultura Digital DG Formació Professional DG Universitats	1.9.2022	31.12.2022
	Organitzar una <i>Scale-up Talk</i> per abordar temes de gestió rellevants per a que les startups esdevinguin scale-ups	ACCIÓ	1.1.2023	31.7.2023
	Impuls d'un programa de mentories per a empreses per ajudar en la seva creació, professionalització i internacionalització	GameBCN DG Innovació i Cultura Digital Sector	1.1.2022	31.7.2022
	Desenvolupar un estudi comparat d'universitats d'excel·lència internacionals per identificar i importar les seves fortaleces a Catalunya	DG Innovació i Cultura Digital DG Universitats	1.5.2022	31.7.2022
	Desenvolupament d'un pla de formació per a professionals del sector	ICEC DG Innovació i Cultura Digital Sector	1.1.2022	31.7.2022
	Accions per fomentar l'interès de les escoles de negocis cap al sector dels videojocs	Sector ICEC DG Innovació i Cultura Digital	1.9.2022	31.7.2023

Actuacions

GT Talent

<u>GRUP DE TREBALL</u> <u>ÀMBIT</u>	<u>ACTUACIONS</u>	<u>RESPONSABLE /</u> <u>COL·LABORADORS</u>	<u>INICI</u>	<u>FI</u>
TALENT MILLORA DE LA FORMACIÓ REGLADA	Tramesa de recursos i recomanacions al professorat de cicles formatius i de graus superiors generats amb professionals del sector dels videojocs	DG Formació Professional Sector	1.9.2022	31.7.2023
	Desenvolupament de nous continguts per a la Formació Professional	DG Formació Professional Sector	1.1.2022	31.12.2022
	Impulsar la Formació Professional dual i contínua	DG Formació Professional Sector	1.1.2022	31.7.2023
	Detectar les necessitats formatives de les empreses del sector per transferir-les als centres formatius. D'acord amb els resultats, crear un grup de treball permanent amb les universitats per valorar la inclusió de millores als graus universitaris	DG Formació Professional DG Universitats Sector	1.9.2022	31.7.2023
TALENT FORMACIÓ CONTÍNUA	Incloure el sector dins de l'oferta formativa del Consorci de Formació Continua. Confeccionar les propostes formatives relacionades amb el sector a partir dels perfils professionals i difondre-les entre els centres	Consorci de Formació Continua Sector	1.1.2022	31.7.2023

Sistema de seguiment i avaluació de l'execució de les actuacions

Paral·lelament a la definició de la bateria d'actuacions, la Taula també va acordar un sistema de treball i seguiment de l'execució de la bateria amb la voluntat de sistematitzar i fer el correcte seguiment de l'efectiva execució de les actuacions per part dels corresponents responsables i dels eventuais col·laboradors.

Quadre de comandament permanent

La Direcció General d'Innovació i Cultura Digital difondrà mitjançant la web del videojoc i dels corresponents canals de difusió de la Taula del Videojoc d'un quadre de comandament d'actualització permanent i a disposició de la ciutadania des d'on es podrà consultar l'estat d'execució del pla d'acceleració i de cadascuna de les actuacions així com el detall de les mateixes amb la identificació de responsables, col·laboradors i calendari d'execució. Podeu accedir a aquest quadre de comandament mitjançant aquest enllaç.

Seguiments bilaterals

Des de la presentació de la bateria i fins a la fi del període d'execució del pla d'acceleració operativa (31 de juliol de 2023).

Control d'execució trimestral

En aquest sentit s'han establert controls trimestrals per part del plenari de la Taula per al 4t trimestre del 2022 i per al 1r i 2n trimestres del 2023. La voluntat d'aquests controls assemblearis és el del repàs general, sota la coordinació de la Direcció General d'Innovació i Cultura Digital, de l'estat d'execució de cadascuna de les actuacions i l'intercanvi d'informació, impressions o incidències per part de les unitats responsables de la seva execució per tal que la Taula disposi, de manera periòdica, d'una visió general del correcte desenvolupament en l'execució de la bateria.

Tancament de la bateria

A finals del primer semestre del 2023, es presentarà un informe públic d'acompliment de la bateria d'actuacions del pla d'acceleració de la Taula que es complementarà amb una reunió plenària que també hauria de servir per valorar el funcionament del procés i de la mateixa Taula.